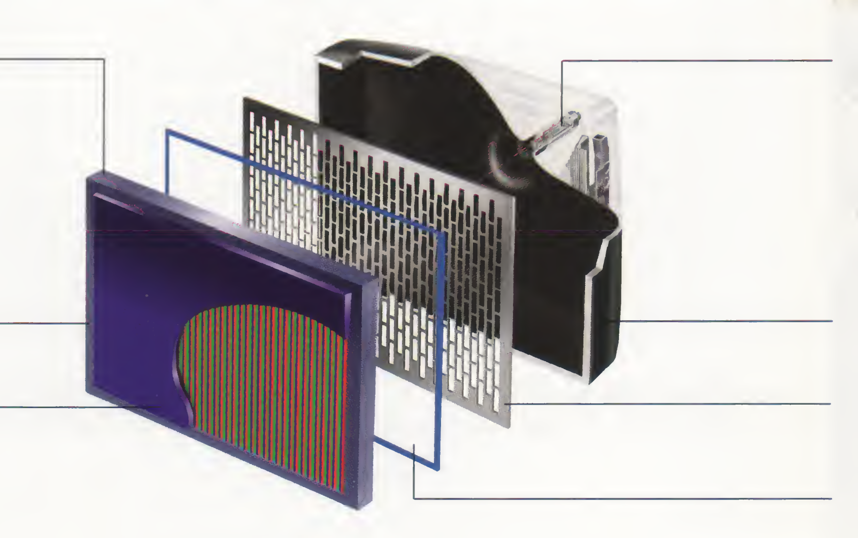

http://www.gamecenter.ru
Рекламно-издательская группа «Фантазия»
Mega GAME
Журнал для настоящих компьютерных игроков
№ 1 2000
МегаХит !!!
Delta Force 2
Wheel of Time
Unreal Tournament
Более 120 игр в номере
Slave Zero
Carnivores 2
Septerra Core
Age of Wonders
Орда: Северный Ветер
и многие другие...
Эх, полным-полна коробочка...
Тест корпусов
Σ Сумма технологий
VSA 100
Новая серия видеокарт от 3dfx
Preview
Star Trek: Armada
Red Fury
Ground Control
Царь
C&C: Renegade
и еще десяток игр...
Mission Possible
Pharaoh
Gabriel Knight 3
Раздевание машины без отрыва от производства
HOT-SWAP КОРПУСА
Навороты
ISSN 1560-988X
9 771560 988008
Нам 1 год
MegaGame 2000 №1

ЛИДЕР СРЕДИ МОН

Идеально плоский экран



W-ARAS Coating

Safety Glass
(W-ARAS Coated)

В отличие от обычных мониторов с плоским экраном модель LG Flatron имеет три абсолютно плоские поверхности:

- **Плоская поверхность экрана**
- **Внутренняя плоская поверхность трубки**
- **Плоская поверхность изображения**

Вот преимущества, которыми обладает только этот монитор:

- **Не утомляются глаза**
- **Нет искажений**
- **Нет стабилизирующих нитей***

Никакая другая модель с плоским экраном не дает столь реалистичного изображения, как Flatron.
Если Вы хотите наслаждаться поистине живой картинкой — остановите свой выбор на LG Flatron.

* В обычных мониторах с плоским экраном имеются стабилизирующие нити, отбрасывающие слабую тень на экран, а Flatron полностью свободен от этого недостатка.



17-дюймовая модель Flatron на ЭЛТ
(рабочая область экрана 16.01 дюйма)
Щелевая маска с малым шагом 0.24мм
Покрытие W-ARAS
Максимальное разрешение 1600x1200
Сенсорное управление
Диапазон частот горизонтальной вертикальной развертки
(30-96кГц/50-160Гц)
USB.



Он ласкает глаз



Mega GAME
Номер 1 (13)
2000

СОДЕРЖАНИЕ





8-19 30 ДНЕЙ ДЕКАБРЬ
НА ЛИНИИ ОГНЯ

...раздел посвящен событиям, произошедшим за месяц. Здесь содержится оперативная информация, полезная для ориентации в новых играх, фирмах, железках и т. д.







Наша главная задача — нести свет истинных знаний в массы. Массы — это вы, уважаемые читатели. А вот в роли истинного знания ныне выступит многим известный, но тем не менее тщательно разной контрой скрываемый факт мирового масштаба: новые век и тысячелетие наступят только ЧЕРЕЗ ГОД.

ЧЕРЕЗ ГОД, кто не понял. И еще раз: ЧЕРЕЗ ГОД. Ч-Е-Р-Е-З Г-О-Д. Понятно?

Поскольку нашу редакцию, честно говоря, повсеместная истерика по случаю якобы «нового тысячелетия» уже порядком достала, разъясняем, почему именно все прогрессивное человечество отмечает оные знаменательные события в момент наступления 2001-го года, а не сейчас. Вот как вы думаете, какой год начался сразу после рождения Христа? Первый? Правильно, первый. Не нулевой же. Соответственно, когда начался второй год, сколько лет прошло от Р.Х.? Два или один? Правильно, один. А еще через год, когда наступил третий год, сколько лет прошло? Два. А когда наступил 100-й год от Р.Х., сколько лет прошло от этого самого Р.Х.? Сто? Фигушки! Прошло ровно 99 лет. И потому новый век начался лишь в 101-м году.

Конечно, наступление 2000-го года — это типа круто и достойный повод отметить. Но зачем же гнать при этом? Может, заодно отметим столетие запуска первого спутника и, для ровного счета, 300-летний юбилей Пушкина? Чего там, в самом деле, ждать, когда такая круглая дата на дворе. И всем будет здорово и весело. Главное, через год не забыть снова отметить. И далее везде.

В общем, Новый год — это хорошо. Но не дайте заморочить себе голову. Больше читайте журналы, несущие свет правды в массы. Например, MegaGame.

Редакция

Издатель **Владимир Зайковский**
Технический директор **Денис Еремин**

Главный редактор **Дмитрий Резников**
sharov@gamecenter.ru

Редакционная коллегия (mg@gamecenter.ru)
Виктория Коваленко ответственный секретарь vk@gamecenter.ru
Алексей Котко kotko@gamecenter.ru
Петр Курков выпускающий редактор
Данила Матвеев matveev@gamecenter.ru
Николай Скоков nick@subnet.ru
Юрий Травников jura@gamecenter.ru

Адрес редакции: 111024 Москва абонентский ящик 101 (095) 273-6560

Литературная редакция **Сергей Котов** (руководитель), **Ольга Гулякова**, **Ольга Дмитровская**, **Людмила Коломийцева**, **Людмила Колобова**, **Наталья Савельева**

Дизайн и верстка **Антон Коркин**, **Наталия Долгая**, **Лейла Беншуша**, **Сергей Радионов**, **Маргарита Зотова**, **Марианна Ким**, **Сергей Барабанщиков**, **Сергей Тимонов** (обложка)

Фотограф **Андрей Давыдов**

Предпечатная подготовка **Репроцентр РА «Фантазия»**

Рекламная служба **Светлана Биневская** (руководитель), **Наталия Донская** (095) 785-26-58, 785-26-59

Служба распространения **Александр Ермолаев** (095) 234-9811

Цена свободная

Учредитель — **ООО «Рекламное агентство "Фантазия"»**

Отпечатано в типографии **«Алмаз-Пресс»**
тел. (095) 253-8051, 253-8214, 253-8045, 785-2999

Фантазия

АЛМАЗ ПРЕСС

Издание зарегистрировано в Комитете РФ по печати
Рег. № 018230 от 28 октября 1998 года

Список игр упоминаемых в номере

Реклама в номере

УВАЖАЕМЫЕ ЧИТАТЕЛИ!

Вы можете подписаться на наш журнал

в любом отделении связи России и СНГ по объединенному каталогу «Почта России» и по каталогу агентства «Роспечать» — «Подписка через киоски» ПО ИНДЕКСУ

40888

Для жителей Москвы и Московской области открыта подписка через редакцию

Стоимость одного номера по подписке 53 рубля (с учетом доставки).

Подписная цена действительна до выхода следующего номера.

Для оформления подписки от вас потребуется:

1. Перевести по безналичному расчету сумму в зависимости от срока подписки.

Получатель: ООО «Рекламное агентство «Фантазия»
ИНН 7710152963, р/с 40702810700000001078
в ф-ле «Гостиный двор» КБ «Рублевский»,
к/с 30101810400000000218, БИК 044652218.

2. Прислать на а/я сообщение, где будут указаны ваши имя, фамилия, точный адрес и срок, на который вы хотите подписаться.

Отправить почтой копию квитанции об оплате по адресу: 111024 Москва-24, а/я №101, журнал «Mega Game».

Максимальный срок подписки — 6 месяцев.

СПРАШИВАЙТЕ ЖУРНАЛ «MEGA GAME» В КИОСКАХ И НА ЛОТКАХ ВАШЕГО ГОРОДА:

Москва
«Логос-М»
Сеть оптовых магазинов:
м. Арбатская,
ул. Волхонка, д.6, стр. 1
м. Баррикадная,
ул. Баррикадная, д. 2.
м. Варшавская,
Чонгарский бульвар, д. 7
м. Выхино,
ул.Вешняковская, д.39
м. Комсомольская,
ул.Новорязанская, д.26
м. Красносельская,
ул. Краснопрудная, д. 7\9
м. Курская,
ул. Верхняя Сыромятническая, д.2
м. Новокузнецкая,
ул.Большая Татарская, д.16\2
м. Улица 1905 года,
ул.2-ая Звенигородская, д.13
ЦОПП «Север»
ул. Вятская, д.49
Спорткомплекс «Олимпийский» (мелкооптовый рынок печатной продукции)
Олимпийский пр-т, 16
Ода
Ариа АиФ
Сегодня-пресс
Глобус
Тверская-13
Лайкс сервис
Балт-пресс
«Библио-Глобус»
Москва, ул.Мясницкая, 6
«Дом Технической Книги»
Магазин «Компьютерная и деловая книга»
Ленинский пр-т, д. 38
М-пресс
Киоски:
«Экто-пресс»
«Пресса»
«Центр-прессы»
«Метропресс»
«Московский Запад АП»
«Южное АП»
«Экополис»
«Мир прессы»
«Северное АП»

Санкт-Петербург
Альтернативная служба подписки «Петербург Экспресс»
ул. Таллинская, д. 6-в
тел.: (812) 325-0925

ВНИМАНИЕ!

Жители Москвы могут получать наши журналы «Mega Game» и «Подводная лодка» с бесплатной доставкой на дом в течение рабочего дня, сделав заказ по телефонам:

273-65-60, 728-40-93

Журнал	Цена с доставкой
«Mega Game» с CD	55 руб.
«Подводная лодка» с CD	50 руб.
Старые номера	
«Mega Game» с CD	40 руб.
«Подводная лодка» с CD	35 руб.

Я хочу подписаться на журнал «Mega Game»

Фамилия ....

Имя ....

Отчество ....

Адрес ....

Телефон ....

С номера _____ **по номер** _____ _____ **года.**

ПРИГЛАШАЕМ К СОТРУДНИЧЕСТВУ ОПТОВИКОВ И РЕАЛИЗАТОРОВ ПЕЧАТНОЙ ПРОДУКЦИИ

Отдел продаж: 273-6560, 234-9811



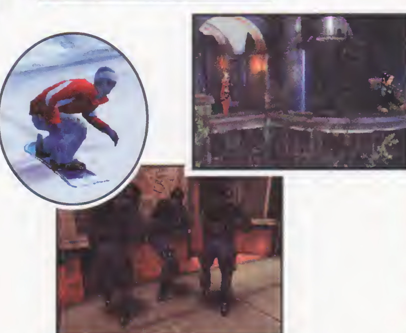
СОДЕРЖАНИЕ КОМПАКТ-ДИСКА

Демоверсии

Читать обзоры — хорошо, но лучше все попробовать своими руками и глазами. В разделе ДЕМО — демоверсии игр, описываемых в номере.



- SWAT 3
- Boarder Zone
- The Longest Journey
- Links LS 2000
- Gabriel Knight 3
- TZAR
- Final Fantasy VIII



Patches

Давно уже разработчики не делают игрушек без дыр. Видимо, они считают, что у всех есть Internet, и потому ни для кого не проблема скачать пару десятков мегабайт оттуда. Что ж, если у вас нет Internet, у вас есть **МЕГАГЕЙМ**! Патчи к новейшим игрушкам — на диске.

- Age of Empires II (AI Patch)
- Ultima Online IX: Ascension
- Age of Wonders
- The Settlers III
- Homeword
- Rainbow Six: Rogue Spear
- Panzer General 3D
- Darkstone
- Dungeon Keeper II

Полезные программы

Всевозможные бесплатные программы, от аудиоплейеров до web-броузеров, мы ежемесячно выкладываем на наш CD. Всем этим можно сразу же начинать пользоваться. Программы полезные, и их много, и это хорошо.

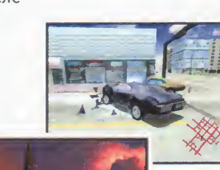
- ACDSee 2.42
- CDROM Label Shop v4.00
- CuteFTP 3.5
- Hotline Window Client 1.7.2.
- ICQ 99b Beta
- Offline Explorer
- Quintessential CD
- Ra2Wav
- Total Recorder 1.0
- WinAmp 2.50e
- Windows Commander 4.01

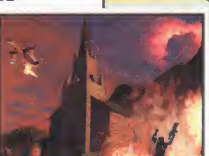


Видеосалон

Если у игрушки нет демоверсии — не беда! Хотя бы видеоролик разработчики-то сделали! А мы его представляем вашему вниманию. Итак, в разделе ВИДЕО — ролики, посвященные упомянутым в номере играм.

- Carmageddon: The Death Race
- Command and Conquer Renegade
- Warcraft III Trailer
- Planescape Tourment
- The Longest Journey
- SWAT 3





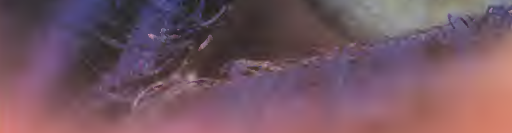
Минимальные системные требования:

- Pentium 166 МГц
- RAM 32 Мбайт
- 800x600, High Color
- звуковая карта
- 8-скоростной CD-ROM
- Window 95

Там, где образ обретает четкость

SyncMaster 700 IFT/900 IFT





Легко увидеть, почему SyncMaster 700 IFT/900 IFT одни из самых совершенных профессиональных мониторов в мире. Множество производителей заявляют о плоских экранах своих мониторов, но только мониторы SyncMaster IFT 17/19" имеют абсолютно плоский экран и абсолютно плоское изображение.
Мониторы SyncMaster700 IFT/900 IFT — лучшие среди 17/19" мониторов, созданные для профессионалов, для тех, кто любит и ценит истинную точность.

Плоская форма

Физическая и визуальная плоскость
Новейшая разработка компании Samsung — электронно-лучевая трубка DynaFlat™ обладает абсолютно плоским экраном, который обеспечивает четкое изображение, свободное от оптического эффекта вогнутости при любом угле зрения — недостатка, свойственного многим другим мониторам с плоским экраном.

Высокий уровень яркости
DynaFlat™ имеет повышенный коэффициент пропускания света (86% против 53% у обычных мониторов).

Цвет

Замечательная чистота цвета
Новое люминофорное покрытие Super Pigment Phosphor обеспечивает более широкий диапазон воспроизводимых цветов, создавая удивительно естественные и яркие цвета.

Теневая маска
Теневая маска с горизонтальным шагом 0.20 мм гарантирует превосходную фокусировку при высоких разрешениях.

Удобство

Управление цветом
Технология управления цветом Samsung Real Color Control упрощает смешение трех цветов RGB в графических приложениях. С помощью кнопок, используя лишь два параметра настройки — оттенок и цветовая насыщенность, возможна простая и удобная настройка цвета. С помощью уникального экранного меню Digital Display Director возможна регулировка цветовой температуры с шагом 100 Кельвин, устранение муара и т.д.

Совершенное изображение
Высокие частоты обновления экрана (89Гц при 1280 x 1024 и 119Гц при 1024 x 768) гарантируют изображение без бликов, уменьшая утомление глаз пользователя и обеспечивая идеальные условия для успешной и длительной работы

Безопасность
Соответствие самым жестким мировым стандартам и требованиям безопасности TCO`95, TCO`99, Blue Angel

DYNAFLAT™



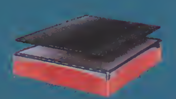
Эргономичный дизайн монитора радует глаз с любой стороны. Plug & Play DDC 2 Bi — простота и удобство в подключении и настройке.



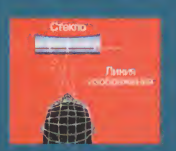
Удобная, эргономичная выдвигаемая панель настройки.



Теневая маска с горизонтальным шагом 0.20 мм позволяет добиться высокого разрешения, яркости и цветосовмещения, четкого изображения.



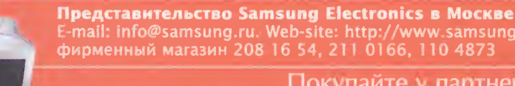
Антистатическое и антибликовое покрытие Smart III Treatment повышающее контраст и четкость изображения.



Оптимизированная форма внутренней поверхности экрана ЭЛТ обеспечивает идеально плоское изображение.



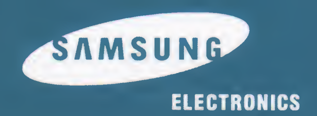
Электронно-лучевая пушка SAF-11 — обеспечивает улучшенную фокусировку.



Представительство Samsung Electronics в Москве
E-mail: info@samsung.ru. Web-site: http://www.samsung.ru
фирменный магазин 208 16 54, 211 0166, 110 4873

Покупайте у партнеров SAMSUNG

Формоза 234 2164, Вист 159 4001(10 линий), 288 7518, X-Ring 719 9580, Олди 178 9044, Роско 213 8001, CITILINK 742 6555, НИКС 216 7001, Партия 742 5000, 742 4000, Ф-Центр 472 6401, R&K 230 6350, Валга 299 5756, Лизард 490 6536, Corvette 369 0694, Inel 742 6436, Сатурн 148 9461, Техмаркет Компьютерс 214 2121, SMS 956 1225, Деникин 913 3959, M.Video 921 0353, Desten Computers 195 0239, Almer 261 7129, Сетевая Лаборатория 784 6490, Кит 181 3539, **Санкт-Петербург (812)** Вист-СПб 325 6888, 327 9016, CON-COM 320 9080, Ладога 325 8202, Мир Техники 325 0730, 327 5828, 325 4380, IVC-CHS 329 3673, MT Компьютерс 186 9590, Авэкс 110 1313, Хи-квадрат 325 7187, 327 6545, RAMEC 277 8686, KEY 325-3216, Aura Computers 248 83 90, 325 69 20, Партия Балтика 296 80 94, **Новосибирск (3832)** Нэта 54 1010, Квеста 33 2407, Адитон 28 5453, МультиШтерн 53 4444, **Волгоград (8442)** Вист 327932, **Ростов-на-Дону (8632)** Технополис 90 3111, Вист-Дон 63 5430, Микро Системс 63 5777, Зенит 38 6565, **Краснодар (8612)** Владос 64 2864, 62 2541, Трэйд Мастер 55 5040, Компьютерные системы 55 9994, Окей 60 1144, **Сочи (8622)** Юпитер-юг 99 8789, Владос 92 2291, **Новороссийск (27)** Владос 22 6442, **Нижний Новгород (8312)** Вист 67 7905, Юст 30 1674, **Екатеринбург (3432)** Формоза 59 1868, Парад 22 5583, **Челябинск (3512)** EMS 60 2057, **Оренбург (3532)** Мехатроника 78 0757, **Иркутск (3952)** Анкм 510 510, **Омск (3812)** Вист 54 4384, Надежда 31 5658, **Томск (3822)** Intant 41 5234, Элекс-ком 72 7240, **Ижевск (3412)** Элми 23 2026, **Тула (0872)** Вист 30 5100, **Калуга (0842)** Вист-Ока 55 8585, **Рязань (0912)** Комис 24 1070, **Казань (8432)** Абак 76 9559, Мэлт 64 2584, **Кемерово (3842)** ККЦ 36 0303, **Самара (8452)** Прагма 16 3287, Ламберт 32 6104, Такт-Софт 99 3575, **Тольятти (8482)** ИнфоЛада 40 6640, Альба 22 9453, **Тюмень (3452)** Комтех 46 6594, **Уфа (3472)** Форте 35 8914, Империал 53 4222, **Ю. Сахалинск (42422)** СахИнфо 33 605, **Хабаровск (4212)** Амур 37 6587, **Находка (4236)** EPSI 64 6680, **Владивосток (4232)** Информационные Системы 26 9055, Владтехно 26 8187, **Саранск (8342)** Фарго 17 0858, **Ставрополь (8652)** Инфа 77 7777, **Владимир (0922)** Кант 32 6080, **Орел (0862)** Трио 47 2482, **Пермь (3422)** ИВС 46 6594, **Барнаул (3852)** Алтай Компьютер Сервис 22 336



ELECTRONICS



30 дней на линии огня

Главных новостей нынче две, одна из них сообщает о выходе Unreal Tournament, а другая всесторонне обозревает релиз Quake 3 Arena. Обе игрушки, конечно, достойны внимания, а одновременный их выпуск стал причиной небольшого раскола в лагере фанатов 3D-action.

Большие корпорации в прошедшем месяце активно привлекали к себе внимание общественности. В частности, компания Hasbro, кричащая на всех углах, что ее авиасимуляторы самые лучшие, недавно взяла и закрыла все разработки игр этого жанра, а людей, которые этим занимались уволила. Фирма GT, наконец нашла себе спонсора в лице Infogrames, в результате чего последняя значительно расширила свое влияние.

Вообще там, наверху, наметилась тенденция к образованию больших корпораций — все время кто-то кого-то покупает. Это интересно, конечно, но в первую очередь для нас важен результат в виде игр, а результат пока есть — неплохие игры все еще выходят.

ДЕКАБРЬ

1 Зима началась. А компания Codemasters прикупила издательские права на игрушку — симулятор разновидности бильярда, называемую Снукер.

2 Вышел очередной патч для игры Settlers III. По-моему, сегодня уже мало кто играет в третьих сеттлеров, а патчи все выходят и выходят...

3 В печать ушла игрушка Wild Wild West: The Steel Assassin. Она ожидается достаточно активно, так как основана на хитовом фильме, который появился в прокате еще летом.

4 Компания ELSA выпустила очки виртуальной реальности Revelator 3D, которые примечательны тем, что будут работать с любой Direct3D-игрой. Они поддерживают разрешение до 1280x1024 и 32-битный цвет.

5 Была установлена точная дата релиза игры Quake 3 Arena (17 декабря), но уже сегодня известно, что игрушка вышла немного раньше. Очевидно, разработчики перестраховались.

6 Вышла игра Total Soccer 2000 от компании Iridon Interactive. В игре представлены данные по сезону 1999/2000 года более чем 200 футбольных команд.

7 В этот день была официально анонсирована игра болгарских разработчиков, которая называется Tzar: Burden of the Crown. Игрушка эта, очевидно, будет похожа на второй Warcraft. Подробности в «Предварительном просмотре».

8 Для фанатов онлайновых авиасимуляторов компания Kesmai открыла новый игровой сервер. Вот его адрес: http://air-warrior.gamestorm.com/.

9 Объявлено, что Сид Мейер трудится над своей следующей игрой. На сайте компании Firaxis даже появилась ссылка на новый сайт, который должен наполниться контентом 17 декабря.

10 Игра Ultima IX, как выяснилось, не очень хорошо использует ресурсы устройств Direct3D. Компания Origin признает наличие проблемы, и в связи с этим на своем сайте (http://www.origin.ea.com/) выложила советы по настройке игры.

11 Поступило сообщение о задержке игры Planescape Torment. Тем не менее выход игры ожидался еще до конца 1999 года.

12 12 декабря считается днем рождения нашего журнала — нам исполнился год. Поздравляем сами себя.

13 Компания Artifact Entertainment объявила о начале открытого бета-тестирования игры Demise: Rise of Ku'Tan.

14 Один из создателей серии игрушек Ultima объявил о своем новом «сольном» проекте. Он работает над игрой с кодовым названием X, которая будет онлайновой RPG, похожей на Ultima Online.

15 Компания Ripcord Games выпустила первый патч для своей игры Spec Ops II. Версия 1.1.1 исправляет некоторые ошибки и добавляет дополнительные миссии.

16 Компания Epic Games объявила, что она обязательно выпустит патч для игры Unreal Tournament, который будет исправлять найденные ошибки. Скорее всего, к появлению журнала патч уже выйдет.

17 Will Wright — создатель игры SimCity — обнародовала приблизительную дату релиза своей новой игры. The Sims должна появиться в начале февраля следующего года.

18 Empire Interactive обнародовала скудные детали игры Stars! Supernova. Это будет игрушка о космической колонизации с сильной дипломатией. О дате релиза пока ничего не сообщается.

19 Все на выборы! Даже если вы не можете голосовать по возрастному критерию, рекомендую сделать свой выбор через давление на ваших родителей.

20 Начались продажи игрушки Who Wants to Be a Millionaire от компании Disney Interactive.

21 Компания Hasbro некоторое время назад в ходе масштабной реорганизации уволила две команды разработчиков. Ребята работали над авиасимуляторами, создание которых также приостановлено.

22 Начались продажи Unreal Tournament в Японии. Нас это, правда, не касается, но в этот день больше ничего не произошло.

23 Activision планирует выпустить очередной роботосимулятор, который будет называться Battlezone 2. Может, и выпустит.

24 Где-то незадолго до католических праздников в продаже должна появиться игра Star Trek: Klingon Academy.

25 В этот день вряд ли что-нибудь выйдет, ведь подавляющее большинство разработчиков и издателей будут праздновать католическое Рождество.

26 Новость для любителей компьютерных шахмат - под Новый год должна выйти игрушка Chess Grandmaster.

27 Должна появиться игра Quake 3 Arena для платформы Linux. Разработчики из id планируют опробовать эту операционную систему в качестве новой игровой платформы.

28 В этот день все будут с нетерпением ожидать выхода игры Messiah от компании Interplay.

29 В конце месяца Interplay запланировала релиз многих игр, в числе которых Invictus: In the Shadow of Olympus и Earthworm Jim.

30 Попробуйте поискать в продаже игру Renegade Racer — ее релиз запланирован на конец декабря.

31 Прямо под Новый год компания Eidos приготовила нам подарок. 31 декабря должна выйти игра Daikatana, которую делал сам Джон Ромеро. Правда неизвестно, выйдет ли...

Infogrames делится первыми деталями игры Buggin'

Компания Infogrames анонсировала Buggin' — аркадную гоночную игру, при производстве которой была задействована лицензия от концерна VW. Графика Buggin', как, собственно, и машины и все игровые объекты выполнена в стиле 1960-х годов. В игре будет более 20 оригинальных трасс и 17 разных машин, которые выполнены в одном из 50 различных стилей. Как и в любом современном гоночном симуляторе, в Buggin' разработчики предусмотрели несколько игровых режимов:



Fast Race, Championship и Beetle Challenge. Гонки могут иметь место как на обычной асфальтированной трассе, так и на стадионе или даже на пляже; и везде вам придется иметь дело со специальными эффектами, такими, как ярко светящее солнце, дождь или вечерние сумерки. Создатели сделали пять разных типов гонок — Cross, Speed, Monster, Jump и Buggy, для каждого из которых есть по несколько уникальных машин, специально адаптированных к тому или иному типу гонки. Например, Cross предполагает грязную трассу на стадионе, где в большом количестве представлены кочки и лужи. В Jump, как следует из названия, вам придется прыгать, а в гонках Monster будут машинки с огромными колесами и разрешены любые виды физических контактов между ними. Сам gameplay, честно говоря, уже приелся: вы начинаете с автомобиля «Жук» 1960-х годов, после чего, побеждая в гонках, зарабатываете очки, которые используете для покупки новых машин, а также upgreat'а старых. Из автомобилей выделяются все модификации «Жука» от VW. Системные требования следующие: Pentium 166/32 Мбайт и 3D-акселератор. По предварительным подсчетам игрушка должна появиться в продаже в начале года. MG

Short News

• По последним слухам, во время католического Рождества может активизироваться какой-то мощнейший вирус, название которому Prilissa. Это модификация известного вируса Melissa, который вдарил по компьютерам несколько месяцев назад. Prilissa живет в документах Word 97, а передается посредством программы MS Outlook. Запасайтесь новым антивирусным ПО.

• Вышел видеоролик к первой игре от Стивена Кинга, которая называется Stephen King's F13. Его можно скачать с сайта компании Blue Byte (www.frightware.com). На страничке игрушки также появились несколько новых скринов, и обновился раздел новостей.



LEGO выпускает очередную игру для PC

Мир детских конструкторов LEGO торжественно осуществил свой прорыв на персональных компьютерах, что вылилось в выпуск игры LEGO Rock Raiders. На первый взгляд, казалось бы, все как у взрослых — игрушка представляет собой action-strategy в реальном времени, наличествуют современный 3D-движок и многие другие навороты. Сюжет тоже есть: на далекой планете были обнаружены залежи полезных ископаемых, которые разработчики ненавязчиво именовали LEGO Brickonium и LEGO Ore. Игроки здесь выступают в роли исследователей, в задачу которых входит найти подземные минералы и сделать месторождения доступными для разработки. В роли естественных препятствий к достижению цели будет выступать расплавленная лава, камнепады, обвалы и оползни, которые необходимо обходить стороной, чтобы по возможности сохранить команду исследователей в целости и сохранности. Злобные представители фауны в игре представлены огромными червяками, летучими мышами и даже зловещими каменными монстрами. В начале игры команду исследователей







постигает такая неудача, как поломка их космического корабля LMS Explorer, что делает невозможным возвращение домой. Вам придется отыскать полезные ископаемые, починить LMS Explorer и торжественно вернуться на историческую родину. Пока информация от разработчиков в высшей степени претенциозна, что позволяет классифицировать игрушку как очередной прорыв в области компьютерных игр. Однако при ближайшем рассмотрении выясняется, что игра скорее тянет на простенькую аркаду, так как имеет уровневую систему с последовательным возрастанием количества монстров, а значит, и сложности. А персонажи вообще заимствованы из конструкторских аналогов и почти все уже выпущены компанией в физической, а не виртуальной форме. Вот и получается что-то вроде простенькой аркады для детей старшего дошкольного возраста. Но все же решение LEGO выдвинуться в игровую индустрию нельзя не признать очень удачным, так как торговая марка фирмы очень раскручена, и, по всей вероятности, даже не выдерживающие никакой критики игры будут неплохо продаваться. За подробной информацией по игре сходите на официальный сайт (www.lego.com/rockraiders). MG

Доисторическая RTS от SouthPeak

Компания SouthPeak, по всей видимости, собирается немного пошутить над почтенным жанром RTS. В первом квартале 2000 г. фирма выпускает игру Dawn of War, где используется доисторический подход к сражениям в реальном времени. Еще здесь будут динозавры, каменные топоры и много магии. По игровому сюжету три расы (Magnons, Neanderthals и Saurians) борются за контроль над всем миром. В сражениях принимают участие тиранозавры, птеродактили и многие другие жители доисторической эпохи. Земная кора на протяжении всех 30-ти миссий будет активно демонстрировать свою неустойчивость. Это выразится в землетрясениях, извержениях вулканов и проч. Будут доступны три формы магии, каждая из которых предлагает уникальные заклинания и ритуалы. Музыка тоже оригинальная и предусмотрена во всех доисторических битвах. Разработками игры в данный момент занимается фирма Illusion Machines. MG





В разработке находится игра Anno 1503

Североамериканский релиз стратегии реального времени, которая называется 1602 A.D. от GT Interactive и Sunflower, все еще намечен на первый квартал следующего года, а разработчики уже поделились новой информацией по своей следующей игре. Оказывается, с января 1999 г. они создают игрушку Anno 1503: Setting Out For a New World, которая позволит игрокам перенестись еще дальше в прошлое, в эпоху исследований и географических открытий. Тяга разработчиков к достоверности воспроизведения исторических деталей проявится здесь практически во всем — начиная от общей атмосферы игры и заканчивая прорисовкой архитектуры конкретных зданий. Новый графический движок разработан специально для создания больших карт с детальным отображением всех особенностей ландшфта. Он также будет поддерживать графические ускорители для таких специальных эффектов, как освещение и туман. Разработчики говорят, что это позволит создать более реалистичные карты, чем это было сделано в игре 1602 A. D. В Anno 1503 будет несколько новых рас, причем каждая из них имеет свои индивидуальные характеристики и, конечно, разных персонажей. Все вышеизложенное, как говорят создатели, позволило им значительно улучшить интересность игры, в связи с чем любители стратегий, оценив это по достоинству, поиграют в Anno 1503 долго, так как то и дело будут всплывать разные исторические факты и возможные стратегии для разгрома противников. Пока нет информации о дате выпуска или картинок, но как только что-нибудь появится, мы вам сразу же сообщим. MG

Short News

• Компания Eidos опубликовала свой финансовый результат за шесть месяцев, с апреля по сентябрь. К сожалению, несмотря на выпуск нескольких стоящих игр, фирма оказалась в убытке. Стоимость потерь оценивается в 37,9 млн английских фунтов.

• Компания Hasbro (www.hasbrointer-active.com) объявила новую линию своих детских игрушек, которые должны были выйти в свет под Рождество этого года. В продаже, возможно, появятся следующие игры: Candy Land, Chutes & Ladders, Guess Who? и Monopoly Junior.

• Один из создателей легендарной игры Elite, которого зовут Ian Bell выложил для свободного скачивания исходный код этой игрушки. Многим геймерам наверняка будет интересно, как разработчикам удалось впихнуть такую культовую игру в крошечный файл размером 32 Кбайт. Кстати, по последним данным, другой создатель Elite David Braben трудится над современным вариантом старой игры. Исходники скачивайте отсюда: (http://www.bigfoot.com/~elite0).



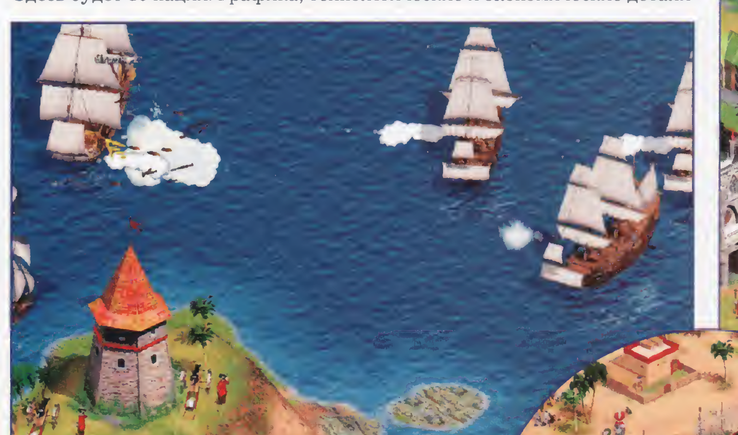
Close Combat IV появился на M-Player'е

Глобальный игровой сервер M-Player объявил о включении в свои ряды игрушки Close Combat IV. Теперь всякий желающий, имеющий доступ в Internet, сможет сразиться в эту новую стратегию с живыми противниками. Close Combat IV это real-time-wargame, созданная по мотивам сражения The Battle of the Bulge, имевшего место во Вторую мировую зимой 1944 г. Игра разработана командой Atomic Games, а в роли издателя выступила компания SSI. На M-Player игрушке посвящена страничка www.mplayer.com/ gamers/strategy/close_combat4. Туда и идите за дополнительной информацией. MG



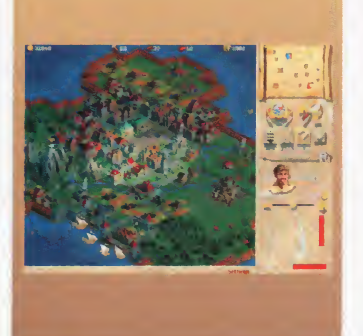
Европейские войны будут в первом квартале 2000 г.

Компания Game Development Studios анонсировала игрушку European Wars: Warlord's Style, которая должна выйти в первом квартале 2000 г. Игра является исторической стратегией реального времени, действия которой происходят в XVI–XVIII вв. нашей эры. Здесь будет 16 наций. Графика, технологические и экономические детали каждой из них будут выдержаны в рамках исторической достоверности и, как обещают создатели, будут основаны исключительно на фактическом материале. Каждая нация по-своему сбалансирована, и технологии тоже будут разные. Экономическая система игры включает шесть видов ресурсов: товары, древесина, камни, золото, уголь и металл. Разработчики воспроизвели 85 крупномасштабных исторических сражений, которые доступны в сингле и мультиплейере. Игровые конфликты, относящиеся к реальной исторической эпохе, возможны самые разные — можно назвать революцию в Англии, Тридцатилетнюю войну, колониальные конфликты Португалии и Голландии, а также разборки с морскими пиратами. Специальные эффекты включают реалистичные туман, дым, взрывы и горящие здания. Игровой движок позволяет участвовать в битве 8000 юнитам одновременно. Каждый игрок может контролировать свои войска на нескольких фронтах, при этом не гнушаясь осадой вражеских городов. Ландшафт European Wars: Warlord's Style выйдет за пределы традиционных представлений о земной поверхности в жанре RTS — будут холмы и овраги. И конечно, обещается поддержка многопользовательской игры для семи игроков. Это пока все, что известно о проекте Game Development Studio, а остальная информация должна в ближайшее время появиться на официальном сайте (http://www.gsc-game.com/english/cossacks/index.shtml). Кстати, судя по всему, это «русскоязычные» разработчики, а наше название игры будет звучать как Cossacks (типа козаки). MG



SHORT NEWS

• Стратегия реального времени от GT, которая называется 1602AD, выйдет в феврале. По сообщению разработчиков компании Sunflower, игра навеяна «Цивилизацией», то есть вам придется активно колонизировать землю и отбиваться от конкурентов.



Еще одна игра по кинофильму

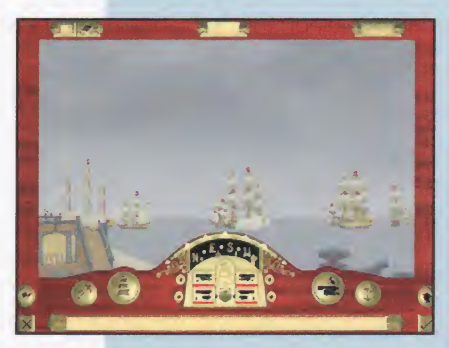
Компания Octagon Entertainment совместно с Similaris начала разработку игрушки Relic Hunter, которая выйдет только в конце следующего года. Игра основана на популярном телесериале. Главный герой — профессор Sydney Fox — является заядлым путешественником. В игре он будет ездить по всему миру в поисках каких-то загадочных сокровищ и артефактов. По ходу игры ему будут встречаться самые разнообразные персонажи (от религиозных лидеров до мелких воришек), причем из каждого надо попытаться выудить максимум полезной информации. Для тех, кто не смотрел сериал, скажу, что профессор этот — женщина, и в фильме ее сыграла Tia Carrere. Игра Relic Hunter будет выполнена в жанре 3D-action-adventure, и игрокам придется провести героиню через несколько (впрочем, довольно много) уровней, используя все ее профессорские навыки как в разрешении сложных квестов, так и в единоборстве со злобными противниками. MG

Человечки m&m's скоро появятся в играх

Компания Simon & Schuster Interactive объявила, что она объединяется с производителями конфет M&M's (если мне не изменяет память — это компания M&M/Mars) в целях производства компьютерных игр, где будут фигурировать персонажи рекламных роликов шоколада M&M's. S&SI купила права на использование известных человечков в своих продуктах на 4 года. Первая игрушка с персонажами M&M's уже анонсирована. Она будет называться The Lost Formulas, и ее релиз ожидается только осенью 2000 г. Разработками игры занимается фирма Boston Animations. MG

Вышел патч для Man of War II

Компания Strategy First выпустила новый патч для своей морской стратегической игрушки Man of War II. Программа, помимо прочего, делает игру совместимой с глобальной игровой службой Heat.net и добавляет поддержку технологии DirectPlay.



В качестве стимула для скачивания патча разработчики приложили к нему небольшую дополнительную кампанию, состоящую из трех сценариев. Также улучшены некоторые существующие элементы игры. В частности, изменения претерпел игровой AI, корабельные флаги, оружие и добавлены новые погодные явления. Еще одна интересная фича, содержащаяся в патче, позволит всем желающим запустить свой собственный Internet-сервер, который будет поддерживать одновременную игру до 150 человек в сингл-сценарии. Патч можно скачать с сайта фирмы Strategy First (www.strategy-first.com) или прямо с игрового сервера Heat.net (www.heat.net). MG



Открылся сайт поддержки GS

Компания ACT LABS открыла онлайновую страничку, посвященную всем аспектам использования продукта GS. Она называется GS Zone, и найти ее можно по адресу: http://www.act-labs.com/gszone. GS, судя по картинкам, представляет собой некоторую шутерную систему из двух пистолетов, стрелять из которых надо целясь в экран монитора. На сайте приведены кое-какие настройки GS для тактических симуляторов (типа Rogue Spear) и игр жанра 3D-action. Есть также список поддерживаемых игр, который будет постоянно обновляться, патчи для новых игр, добавляющие поддержку GS, часто задаваемые вопросы и форум. Сама система GS, как заявляют создатели, вполне применима для следующих игровых жанров: аркадных шутеров, тактических симуляторов, охотничьих игрушек и игр 3D-action. MG

В Half-Life теперь можно стрелять из пистолета

Независимые разработчики выпустили модификацию игры Half-Life, которая поддерживает современную систему GS Gun System от компании ACT Labs. Мод называется HL-GUN!, и уникален он тем, что это перый вариант игры Half-Life (как сингла, так и мультиплейера), который поддерживает оптический пистолет. HL-GUN! создан специально для поддержки вышеуказанного пистолета GS Gun. С его помощью осуществляются прицеливание и стрельба, а передвижение и повороты так и остались за стандартной периферией — клавиатурой или мышкой. Приятно также, что в новый мод можно играть на Internet- или Lan-серверах, которые поддерживают оптические пистолеты, причем сервер конфигурируется либо исключительно для lightgun'ов, либо для игры с помощью lightgun'а и клавиатуры (мышки). Последний вариант, по-моему, ранее нигде не использовался, и, возможно, он привлечет внимание фанатов жанра 3D-action. HL-GUN! также включает простенькую инструкцию «для чайников», с помощью которой можно быстро сконфигурировать ваш пистолет. MG



Short News

• Появилась новая информация об игре Soldier of Fortune. Руководитель проекта Kenn Hoekstra сообщил, что, помимо прочего, действия игрушки будут происходить в Ираке. Релиз игры пока намечен на самое начало 2000 г.



• Фирма AMD анонсировала выпуск 750-МГц процессора Athlon. Он должен был поступить в розничную продажу уже в начале декабря. Это первый процессор, который использует 0,18-микронную технологию, что позволило уменьшить его объемы, а также потребление энергии. Надо отметить, что к моменту выхода журнала обещаются гораздо более мощные процессоры.

Short News

• По непроверенным данным, в недрах компании LucasArts полным ходом идет разработка масштабной мультиплейерной игры, основанной на вселенной StarWars. Будем ждать официальных сообщений по этому поводу.

• Недавно компания Eidos сообщала о финансовых потерях, а тут пришло сообщение, которое, мягко говоря, не вяжется с предыдущим. Eidos, оказывается, приобрел сколько-то акций фирмы Ion Storm, что позволило фирме заполучить полный контроль над компанией Джона Ромеро. Правда, сообщение это пока официально не подтверждено.

• Поклонники Deep Space Nine наверняка обрадуются, когда узнают, что компания Simon and Schuster Interactive анонсировала вторую игру из этой серии. Игрушка будет называться Dominition Wars и представит жанр RTS. Пока релиз запланирован на третий квартал 2000 г.

• Подразделение GT Interactive WizardWorks и печатное издание Seventeen объединили свои усилия, чтобы создать неигровой продукт. Программа Seventeen Style Studio позволит попробовать новые прически, макияж посредством импортирования своей фотографии в программу. Выход должен состояться в декабре.

Новый проект из Швеции

Шведские разработчики под названием SouthEnd Interactive обнародовали детали своего нового проекта Blitz: Disc Arena, который увидит свет только в конце 2000 г. Игрушка, по всей видимости, будет представлять собой смесь файтинга со спортивным симулятором. Создатели придумали новый командный вид спорта, где



нужно активно бегать и кидать в противников какие-то диски. Состязания эти достаточно кровавые и не обремененные никакими ограничениями. Правила отличаются краткостью и ненавязчивостью. В сингле нужно, начав с низшей лиги, последовательно побеждать конкурирующие команды, уровень мастерства которых будет расти. С каждой победой ваши показатели также будут становиться все более крутыми, а когда почувствуйте в себе силы сразиться со всем миром, можете спокойно это проделать, так как при игре на Internet-сервере ваш рейтинг постоянно будет пересылаться на сервер разработчиков, где находится таблица мирового рейтинга. Игрушка Blitz: Disc Arena использует собственный 3D-движок с продвинутыми тенями, освещением и высоким разрешением в software-режиме. Хорошая анимация персонажей будет достигнута с помощью использования новой технологии «motion blending». Остальные детали нового проекта могут быть найдены на сайте SouthEnd (http://www.southend-interactive.com/). MG

Мышка с ForceFeedback'ом



Компания Logitech — производитель самых дорогих мышек — анонсировала выпуск нового продукта Wingman Force Feedback Mouse. Новая мышка с технологией ForceFeedback создана специально для геймеров. Она подлючается к USB-порту, что сделано для более удобной реализации технологии plug-and-play. Системные требования весьма щадящие: любой Pentium, Windows 98 и, конечно, материнская плата с USB-портом. Устройство поддерживает все без исключения игры, в которые можно играть с ForceFeedback'ом. Разработчики говорят, что большинство современных игр ориентированы на использование мыши, что и послужило поводом для создания супертехнологичного продукта этого направления. Кроме игр, существует программное обеспечение, позволяющее реализовать возможности Wingman Force Feedback Mouse и в стандартных приложениях Windows, таких, как Internet Explorer. Если соберетесь купить продукт (а стоит новая мышка около $100), в коробочке с ним найдете три полных игры: Heavy Gear II, Railroad Tycoon II Gold и Gruntz. Все игрушки, конечно, поддерживают новую мышку. MG

Совершенно безопасный Y2K

Геймеры всего мира смогут в полной мере ощутить на своих компьютерах баг-2000, при этом с их машинами ничего не случится. Компания Interplay планирует в скором времени выпустить продукт Y2K. По всей видимости, это будет просто игрушка, но разработчики называют ее «entertainment title». Игроки выступят в роли некоего Buster'а, который незадолго до наступления 2000 г. купил себе шикарный и навороченный особняк, под завязку набитый разной электроникой, где и вознамерился встретить Новый год. Уединившись со своей подругой, имя которой Candice, Buster с наслаждением потягивал спиртные напитки и смотрел в экран телевизора, где происходил отсчет последних секунд, оставшихся до 2000 г. Но в тот момент, когда стрелки часов показали ровно 12:00, случилось непредвиденное — погас свет, а вместе с ним и телевизор. «Наверное, отключили электричество!» — подумал Buster. Он, конечно, забыл, что новомодная система безопасности его нового особняка имеет собственное автономное электропитание, которое как раз не отключили. Вдобавок сама система безопасности стала вести себя более чем странно — она реагировала на каждое движение Buster'а огнем на поражение. Цель игры — выбраться из дома. Единственное, что мне осталось непонятным,— несет ли в себе игра Y2K сам Y2K. MG

Вышла игра Hype — The Time Quest

Компания Ubi Soft 25 ноября анонсировала релиз игрушки Hype — The Time Quest. Игра представляет собой современную адвентюру, действия которой происходят в средневековом мире





PLAYMOBIL. Вам предстоит играть за рыцаря, который должен мужественно сражаться с врагами, решать сложные загадки и активно использовать положительных игровых персонажей для получения помощи. После разгрома противников вам предстоит сразиться с могущественным Черным Рыцарем, уничтожение которого и есть основная цель игрушки. Adventure рассчитана на поклонников жанра всех возрастов. Основные особенности игры следующие: трехмерный игровой мир с трехмерными же объектами, более 30 уникальных карт, около 80 разных персонажей, 40 часов непрерывного gameplay'я и более 70 минут оригинальной музыки. Подробная информация по Hype — The Time Quest может быть найдена на официальном сайте http://www.ubisoft.com/usa/hype/. MG

Прекращены разработки Tribes Extreme

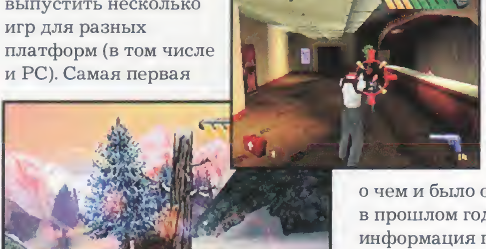
Иногда приостановление какого-нибудь игрового проекта может стать даже положительной новостью, как, например, случилось с Tribes Extreme. Долгое время вообще было непонятно, что это будет — ведь одновременно с Extreme Sierra параллельно трудилась над сиквелом Tribes 2, в связи с чем смысл выпуска TE многим оставался непонятным. Команда, занимавшаяся Tribes Extreme, обещала представить на суд геймеров совершенно новый сингл и мультиплейерный контент. По последним данным, все наработки по мультиплейеру будут опубликованы в Сети для свободного скачивания, а все, что удалось придумать по синглу, так и останется в недрах Sierra отчасти потому, что придумано совсем мало, а также из-за того, что наработки будут использованы для создания приемлемого сингла



в Tribes 2. Так что новости об отмене проекта Tribes Extreme никак нельзя расценивать как плохие. MG

Завтра не умрет никогда

Компания Electronic Arts совсем недавно объявила о покупке эксклюзивных авторских прав у MGM Interactive на разработку и издание игр о Джеймсе Бонде. По этому соглашению EA вознамерилась в следующем году выпустить несколько игр для разных платформ (в том числе и PC). Самая первая игра от EA будет создана по фильму The World is Not Enough, который еще даже не вышел. Появление игрушки, как уже было сказано, ожидается «где-то в 2000 г.». А в данный момент завершаются работы над игрой Tomorrow Never Dies, которая должна увидеть свет в самое ближайшее время. Лицензия на нее была куплена фирмой Electronic Arts уже давно, о чем и было объявлено еще в прошлом году. Более подробная информация по свежей игре может быть найдена на официальном сайте (www.tndgame.com), а картинки из нее прилагаются. MG



Infogrames купила GT Interactive

Компания GT Interactive Software уже достаточно давно на всех углах кричит о своем бедственном финансовом положении. Крупный издатель даже пытался себя продать более удачливой фирме, но несколько месяцев ничего не получалось. И вот в середине ноября крики о помощи GT были услышаны другим, еще более крупным издателем — компанией Infogrames. Последняя будет осуществлять всесторонний контроль над GT за астрономическую сумму, равную $135 млн. Излишне говорить, что выиграли от этой сделки обе компании. Руководители GT наконец-то получили мощное финансовое вливание в свой в последнее время не очень успешный бизнес, а также могучего покровителя в лице Infogrames. В результате сделки сама Infogrames приобрела огромное влияние в игровой индустрии и стала одним из самых крупных издателей во всем мире. MG

Short News

- С интервалом в один день вышли две последние версии (0.96 и 0.97) бота для Half-Life, который называется JumpBot. Причина столь поспешного релиза версии 0.97 кроется в неприятном баге, сокрывшемся в предыдущей версии, который разработчики и ликвидировали. Скачать JumpBot можно с официального сайта (http://www.telefragged.com/thefatal/).
- Фирма SouthPeak Interactive анонсировала новую Wild Wild West-игрушку. The Steel Assassin станет очередной action-strategy, где вам придется разоблачить гнусных террористов, которые вознамерились убить президента.

А у нас...

У нас бывают очень удачные месяцы, а бывают не очень, причем отличие первых от вторых не очень существенно. В удачные месяцы, как правило, игра выходит. Одна. Если больше, это уже событие чрезвычайное, можно долго отмечать и распивать всякие напитки. Прошедший месяц удачным не стал, ибо игр у нас совсем не вышло, но это ничего, так как разработчики вовсю делились планами по выпуску собственных игр и локализации несобственных.

В частности, компания «Бука», осенью выпустив игру про Петьку и Василия Иваныча,



готовит очередной рисованный шедевр — на сей раз про Штирлица (или Штырлица). Видимо, разработчики являются большими поклонниками анекдотов. Выход игры «Операция «Бюст», или Новые похождения Штырлица», возможно, состоится еще до выхода журнала, так как



разработчики анонсировали его на конец 1999 г. Здесь главный герой будет путешествовать по миру в поисках какого-то бюста, при этом, по сообщению создателей, он в изобилии будет совершать непорядочные поступки. В целом нас ждет еще один интеллектуальный квест.

Компания «Мадия» с завидной регулярностью очень подробно и обстоятельно информирует нас о ходе разработок игры «Шторм». Судя по последней информации, опубликованной на сайте издателя «Буки», релиз «Шторма» состоится только в июне.



Задержка, надо сказать, неслабая. Особенно учитывая то, что никаких причин ее мне найти не удалось. Зато уже вовсю работает официальный сайт игры, да и на картинки прямо из gameplay можно полюбоваться уже не меньше года. Тормозят разработчики, одним словом.

Как выяснилось, в разработке у той же «Буки» находится еще и игра «Новые бременские». Вот такое вот название. Очевидно, под словом «бременские» подразумеваются одноименные музыканты. Выход игры должен состояться в феврале, и он будет приурочен к выпуску мультика с таким же названием. Далее приведу цитату от «Буки»: «Игра для всей семьи содержит много музыки, песен, веселых розыгрышей и добрых шуток. Любимые с детства герои заговорят голосами известных певцов — Надежды Бабкиной, Филиппа Киркорова и др.». Вот так. Известные певцы активно приобщаются к индустрии компьютерных игр.

А «1С»/Snowball активно похваляются успешными продажами локализованной игры «Горький-17». Даже на зарубежных сайтах проскакивала информация, что «Горький» лидирует по объему продаж лицензионных игр в России. Вроде игра заняла первое место в каком-то нашем чарте. По этому случаю ребята решили выпустить director's cut оригинального Gorky-17, в озвучке которого даже примет участие Goblin, известный своей работой





на сайте DTF и много еще чем. Это, конечно, не Киркоров, но тоже своего рода знаменитость. Еще стало известно, что «1С»/Snowball намерены локализовать игру Tzar: The Burden of the Crown болгарских разработчиков Haemimont. Игрушка, судя по относительно свежей демке, сильно напоминает Warcraft. Настолько сильно, что даже всякие нехорошие мысли в голову лезут. Самое время клонировать древнюю игру, пусть и очень замечательную.

Вот и все, что я имею вам сообщить касательно событий «у нас». Как всегда немного, с трудом на одну полосу насобирал, но это ничего — скоро издатели с разработчиками отойдут от новогодних праздников и представят на наш суд много всяких игр. Будем надеяться — хороших. Или, может, локализуют что-нибудь стоящее и популярное, как было с HM&M3. Кстати, официальный expansion Armaggedon's Blade переведен у нас не будет из-за каких-то технических проблем «Буки» и 3DO. Вроде по новому стандарту 3DO диски должны печататься с использованием защитной технологии, реализация которой у нас невозможна, а издание за границей приведет к резкому повышению цены. «Бука» на это не пошла, да и игроки, наверное, не поддержали бы. Вот так. MG

А у них...

У них, как и везде, 2000 год. Они, по всей видимости, не придают этому большого значения, так как, несмотря на праздники, игры все же выходят. Вообще с каждым годом западные издатели и разработчики наращивают количество выпускаемых игрушек, да и качество тоже не отстает.

Жанр 3D-action, как и следовало ожидать, практически не пополнится ничем новым и оригинальным. Игроки еще наверняка не отошли от долгожданных декабрьских релизов — Unreal Tournament, Quake 3 Arena и Daikatana. Зато еще один мегахит прошлой осени пополнится новым add-on'ом — должна выйти игра C&C Tiberin Sun: Firestorm. Ничего примечательного — как всегда, пара новых юнитов да несколько карт для сингла и мультиплеера, объединенных в кампанию. Ради справедливости надо отметить, что и сам Tiberian Sun был мегахитом скорее еще до своего появления,



так как после выхода вызвал большое разочарование у многих ожидавших его фанатов RTS.

Создатели легендарной игрушки SimCity пока решили





остановиться на прошлогоднем релизе с цифрой 3000. Они несколько изменили концепцию своих игр по строительству города и управлению им. В новой игре The Sims, которая должна появиться в продаже в конце января, вам придется не строить город,



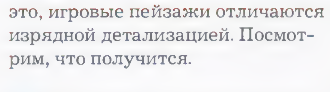
а управлять людьми, которые его населяют. Масштабность всего просходящего будет, конечно, уже не та, зато в качестве компенсации планируется значительно увеличить интересность игры и максимально приблизить ее к реальной жизни. Иметь дело с конкретными людьми ведь завсегда приятнее, чем выслушивать недовольные вопли толпы требовательных налогоплательщиков.

Фирма Sir-Tech долгое время обещала нам закрыть свои двери сразу же после выпуска долгожданной Wizardry VIII, это должно случиться в январе, но, как видно, компания изменила свои планы. Недавно она анонсировала весенний релиз официального expansion'а к своей хитовой игре Jagged Alliance 2, который будет называться JA2: Unfinished Business, так что Sir-Tech решила повременить с закрытием, по крайней мере, до выхода Unfinished Business. Название недавно анонсированного expansion'а, кстати, весьма символично, может, они вообще закрываться не собираются?





Компания Interplay в январе планирует осчастливить нас давно обещанной игрой Giants: Sitizen Kabuto, представляющей жанр action/strategy. На данный момент трудно сказать, что в конечном итоге получится у разработчиков, но доступные на сегодня скриншоты выглядят очень симпатично. Вся графика и персонажи полностью рисованные, но, несмотря на



это, игровые пейзажи отличаются изрядной детализацией. Посмотрим, что получится.

Единственным представителем action в январе обещает быть игрушка Team Fortress 2: Brotherhood of Arms. Издатель Sierra, возможно, получит желаемую прибыль из-за отсутствия action-игр в начале





года, хотя составить конкуренцию той же Quake 3 Arena будет очень непросто.

Electronic Arts в январе особенно сильно активизируется. Компания планирует выпустить очередную игрушку из серии Need for Speed, которая будет называться Motor City. Она не будет последней, так как недавно компания анонсировала следующую часть, которая по традиции появится в начале весны.

Еще из ожидаемых релизов можно отметить восьмую Final Fantasy, F/A-18 от Jane's, Amen: The Awakening, которую будет издавать GT, и историческую игрушку 1602 от той же GT Interactive. На этом, пожалуй, и все. MG

Вышла игра The Cristal Key

Компания DreamCatcher Interactive объявила о выпуске игры The Crystal Key. Вроде бы ничего примечательного, однако игрушка все же уникальна. The Cristal Key полностью лишен всякого насилия. Очевидно, разработчики оказались под впечатлением всеобщего обсуждения вопроса о насилии в компьютерных играх. А может, они надеются, что внезапно все игры с насилием будут героически запрещены (вместе с кинофильмами, книгами и проч.), и тогда-то они и соберут свою сверхприбыль. А игра представляет собой adventure, действия которой происходят в нескольких трехмерных мирах, в том числе в пустыне, в джунглях



и на море. Игроки будут всесторонне исследовать какие-то руины, пустые строения и загадочные артефакты, оставленные древней цивилизацией. Геймеры смогут также полетать на странных самолетах и поуправлять всякими компьютерами, которые остались от той же неизвестной расы. Цель игры — решить все загадки и головоломки и собрать части от Cristal Key. За дополнительной информацией можете сходить на сайт разработчиков (www.dream-catchergames.com). MG

Short News

• Компания Infogrames сообщила о текущих разработках новых мотогонок. В игрушке Test Drive Cycles, выход которой должен состояться весной, будут представлены мотоциклы Guzzi, Harley-Devidson, Bimota и BMW. Разработками занимается фирма Xantera.



• Вышла демоверсия оригинального авиасимулятора Hangsim, который ориентирован исключительно на легкие летательные аппараты типа дельтапланов. Все, что есть в демке — это два типа планеров и возможность летать в двух режимах «freeflight»,— и «challenge».



• Патчи к игре Settlers III выходят с завидной регулярностью, вот и в конце года компания Blue Byte осчастливила нас очередным апдейтом за номером 1.54. Новый патч, оказывается, исправляет оставшиеся ошибки, которые за все время существования Settlers III не давали возможности полноценно поиграть в игру.

Анонсирован *expansion* к игре Everquest

Онлайновая RPG, которая называется Everquest, должна в марте следующего года пополниться новым expansion'ом. Продукт уже сейчас разрабатывается командой 989 Studios и будет называться The Ruins of Kunark. Основные его особенности следующие:

- совершенно новый континент, расположенный к югу от Faydwer. Он-то и называется Kunark;
- более 20 игровых зон, начиная от зон для новичков и заканчивая территориями, населенными драконами;
- огромное количество новых и графически продвинуьых NPC;
- более детализированный мир, использующий большие текстуры и огромное количество полигонов;
- много анимированных объектов;
- добавится еще одна playable-раса, которая называется Iksar (Lizardman). Ее представители, кстати, будут neutral/evil, и они могут стать монахами (Monks);
- в Kunark из Antonica и Faydwer будут плавать новые корабли;
- возможность превысить 50-й уровень, чего раньше сделать было нельзя. MG



Urban Chaos ушел в печать

Компания Eidos Interactive объявила, что игра Urban Chaos, представляющая собой очередной 3D-action от третьего лица, ушла в золото и золотой диск уже передан издателям для тиражирования. Игрушка должна была выйти 10 декабря, значит, она, наверное, уже есть в продаже. Недавно выходила демка, которая произвела положительное впечатление, в связи с чем полный релиз ожидается с большим нетерпением. Тем более, что разработчиками были создатели таких легендарных игр, как Magic Carpet и Syndicate. В игре будет:

- 30 миссий;
- непривязанная к сценарию возможность исследовать игровой мир;
- возможность общаться с горожанами;
- аркадные погони на автомобилях;
- расширенный арсенал пистолетов, взрывчатки и проч.;
- новый 3D-движок, одинаково успешно справляющийся с графикой открытых пространств и файтингом. MG





Грядет expansion к JA2

Недавно компания Sir-Tech Canada объявляла, что она прекратит свое существование сразу после выхода игры Wizardry VIII, который должен случиться в январе. По последним данным, фирма не собирается закрываться, так как на днях был анонсирован очередной продукт. Sir-Tach объявила, что в разработке находится expansion к игре Jagged Alliance 2, который называется JA2: Unfinished Business. Сюжет следующий: над страной Arulco нависла новая угроза — компания Ricci Mining and Exploration, которая владела всеми месторождениями в Arulco до недавней гражданской войны, вознамерилась снова прибрать их к рукам. В соседней стране под названием Tracona компания отстроила мощную военную базу, где основательно окопалась. Отсюда агресоры производили целенаправленные бомбардировки Arulko, и, несмотря на то, что компания обстреливала только конкретные объекты, в больших количествах стали погибать мирные жители. Лидер освобожденного Arulco Enrico Chivaldori решил проблему неожиданной агрессии лучшим из всех возможных способов — он переложил ее на ваши плечи. Далее все стандартно — вы получаете в свое командование группу до зубов вооруженных спецназовцев и высаживаетесь на неприятельской военной базе. Цель игры: спасти вашу свободную нацию, уничтожив вражескую базу любыми средствами. Релиз официального add-on'а пока намечен на первый квартал 2000 г., а его отличия от Jagged Alliance 2 следующие:

- шесть уровней сложности;
- 10 новых персонажей;
- 10 новых видов оружия;
- 20 новых секторов;
- возможность использования savegame'ы из JA2;
- новая тактическая возможность — будет показываться наилучшая позиция для членов вашей команды. MG





Short News

- Black Isle Studios анонсировала выход игрушки Planescape Torment на 3 декабря, а европейский релиз должен был состояться двумя неделями позже. Игра навеяна RPG'шным мегахитом Baldur's Gate и имеет все шансы превзойти по популярности своего предшественника. Это очередной продукт Interplay, который активно использует систему Advanced Dungeons and Dragons.



В гостях у Хасбры

Интервью с владельцами MicroProse

Hasbro Interactive — очень нами любимая и уважаемая контора: почти так же уважаемая и любимая, как Mindscape с Activision, потому что общительная, игрушки хорошие пачками засылает и вообще. И решили мы с ней пообщаться, вопросов позадавать. И назадавали целую кучу. Долго потом молчала Хасбра, переваривала. И с дикими извинениями прислала достаточно покоцанную версию наших вопросов и своих ответов назад, попросив повторить процедуру через полгодика: мол, сейчас все в такой запарке, что отвечать на такое количество вопросов не могут. А вот, наконец, привыкнем к новоприобретенным подразделениям, выпустим игрушки (они уже почти готовые), вот тогда — пожалуйста. Ну что ж, давайте так. А пока — то, что есть.

MG: *Что такое Hasbro? Каковы основные направления деятельности этой фирмы — как известно, она занимается не только компьютерными играми... Когда образовалось интерактивное подразделение?*

H.: Hasbro — весьма старая и крепкая фирма, специализирующаяся на всевозможных игрушках. Она придумала «Монополию» и массу прочего замечательного добра. Hasbro Interactive была основана в 1995 г. Томом Дузенбурри, ветераном игровой индустрии с 25-летним стажем. Целью Тома было заработать побольше денег на компьютеризации признанных бестселлеров Hasbro. Посему первой компьютерной игрой Hasbro, проданной миллионным тиражом, была «Монополия». После этого фирма принялась делать компьютерные варианты таких настольных бестселлеров, как «Эрудит», «Морской бой», Risk и Game of Life. Дальше пошли игры для семейного развлечения (Wheel of Fortune, Jeopardy) и детские (Tonka).
В последнее время Hasbro стала лидирующим производителем ретро-игр. Кроме всем известных тайтлов от Atari, есть лицензионное соглашение с Konami. В 1999–2000 гг. мы планируем выпустить 3D-версии такой классики, как «Тетрис», Pong, Missile Command, Q*Bert и Pac-Man.

MG: *Когда, как и зачем образовалась MicroProse? Сразу ли она была подразделением Hasbro, или же Hasbro прикупила ее потом?*

H.: Hasbro купила MicroProse в 1998 г., тогда же, когда и Atari, Inc., а также права на настольные игры от Avalon Hill. Покупка MicroProse дала в руки Hasbro мощную собственную студию разработчиков и расширенную дистрибуцию в Европе. Недавно, кстати, Hasbro прикупила еще и Europress, опытного издателя образовательного и игрового программного обеспечения из Великобритании. Так что позиции в Европе стали крепки.

MG: *В свое время с маркой MicroProse ассоциировалось понятие «лучшие игры для PC». Лучшие симуляторы (F-117A, Gunship), лучшие стратегии (Civilization, Master of Magic) и многие другие лучшие игры выходили под этой маркой. Как это достигалось тогда, и почему это не совсем так стало теперь?*



Мы делаем отличные симуляторы Gunship III и B-17 Flying Fortress 2. Посмотрим, что всякие «признанные лидеры» нам на это ответят.

Конкуренты выросли, или сама MicroProse увяла?

Н.: ...

MG: *Прежде чем начать разговор о грядущих играх, такой вопрос: почему MicroProse в частности и Hasbro вообще держит свои новые разработки в тайне? В то время, как об играх других фирм информация появляется довольно рано (скриншоты, превью и т. д.), скудную информацию об играх MicroProse можно получить только из каталога. Что так?*

Н.: Нет, мы не стремимся держать разработки в тайне, не такова наша политика. Просто в связи с последними приобретениями и капитальным расширением компании у нас иногда просто не хватает времени, чтобы вовремя сообщать журналистам о новинках. Обещаем, что в ближайшее время все исправится.

MG: *Давайте поговорим о будущих играх. Лично меня в первую очередь интересует Grand Prix 3. Вопросы по ней такие: во-первых, когда MicroProse успела вернуть себе лицензию FIA и вообще успела ли — то есть будут ли в игре настоящие трассы, команды и пилоты? Успеют ли разработчики доделать игру, и не получится ли так же, как с GP2, — все здорово, только нет дождевых гонок? Каковы будут минимальные системные требования? Как известно, GP2 до сих пор пользуется огромной популярностью у фанатов Formula 1 во многом благодаря наличию GP2 Editor — программы, сделанной игроками для подстраивания игры под современные условия. Планируется ли подобная утилита в поставке GP3, и, если нет, будет ли впоследствии и у тех же фанатов-программистов возможность сделать свой собственный редактор? В чем вообще будут отличия GP3 от GP2?*

Н.: Отвечаем по порядку. В игре будут настоящие команды и гонщики сезона 1998 г. (блин, опять стормозили. — *Прим. отв. ред.*). В соответствии с договоренностью с FOM, Hasbro Interactive имеет права на освещение в играх сезонов 1998 –2002 гг. Мы обязательно сделаем игры про каждый из этих сезонов «Формулы».
Дождь будет. Честное слово. И вся остальная погода тоже будет.

Планируемая минимальная спецификация компьютера — P2-266. Будут как софтверный (зачем при такой минимальной конфигурации? — *Прим отв. ред.*), так и хардверный рендеринг.

Никакой Jane's не лидер!

У них не было бестселлера со времен Longbow 2!

Уже три года!!!

Редактора не будет — будут игры каждый сезон. Чем хуже?.. (Тем, что бабки надо платить каждый раз. — *Прим. отв. ред.*)





Simon 3D — очень нужный жанру укол — там будут и юмор, и паззлы, и в то же время все это можно будет наблюдать с помощью своей модной 3D-карточки!»





Ну а отличия... Вот вам FAQ, там все написано.

(Далее вручную выискиваем в длинном FAQ отличия. — *MG*.)
Blah... blah... blah... Виртуальная кабина пилота (по сторонам смотреть можно). Кстати, руль крутиться теперь будет! Ура! Но рук на нем не будет все равно... Графика крутая... Ну это и так понятно. Blah... Реалистичные погодные условия. Blah... Новый звук (blah?..).

(Выискивание отличий вручную заканчивается. — *MG*.)

MG: *Как известно, сейчас рынок авиасимуляторов весьма плотно забит всевозможными играми и признанным лидером на нем является Jane's. У MicroProse на 2000 г. запланирована весьма солидная линейка авиасимуляторов. Будет ли попытка вернуть себе былую славу? На каком движке будут основаны симуляторы? Если на том же, что и Falcon 4.0, то будут ли исправлены все ошибки и баги, не позволившие ему («Фалькону») занять достойное место в хит-парадах?*

Н.: Никакой Jane's не лидер! У них не было бестселлера со времен Longbow 2!! Уже три года!!! Лидер — Microsoft, потом — MicroProse (скромные парни такие, сделали Falcon 4.0 и вот, «пжалста», лидеры. — *Прим. отв. ред.*), далее DID и только потом Jane's. И, конечно, мы амбициозны — мы делаем отличные симуляторы Gunship III и B-17 Flying Fortress 2. Посмотрим, что всякие «признанные лидеры» нам на это ответят.

MG: *Что нас ждет в Gunship III? В свое время Gunship 2000 довольно прочно сидел на компьютерах любителей вертолетных симуляторов, и лишь Longbow от Jane's смог его оттуда вытеснить (и то не отовсюду). Что игроки увидят в новом воплощении Gunship?*

Н.: Это будет крутой симулятор! Вот вам FAQ.

(Снова FAQ'овая резня.)
Gunship! — современный симулятор, позволяющий вам летать на AH-64D Apache Gunship (используется ВВС США и Великобритании), Eurocopter Tiger (Германия) и M1-28 Havock (Россия, но только в режиме мультиплейера). Хотя это будет и самый реалистичный симулятор, дизайн игры все же будет

предусматривать и возможность «возьми и играй» для «непродвинутых» пользователей. Будет и редактор сценариев. Ключевые фичи:
Крутой AI... мультимедийный гайд по вооружениям и системам обнаружения целей... реалистичные пейзажи позволяют вам «прятаться» за елками от врагов... мощная система коммуникаций позволяет общаться с напарниками и вызывать артиллерию... подробно смоделированные системные ошибки







Gunship! — современный симулятор, позволяющий вам летать на AH-64D Apache Gunship (используется ВВС США и Великобритании), Eurocopter Tiger (Германия) и M1-28 Havock (Россия, но только в режиме мультиплейера).

бортового компьютера позволяют испытать ощущения настоящего пилота в небе... будет мультиплейерный линк на скоро выходящую игру Tank Platoon!... **(Конец резни.)**

MG: На мой взгляд, лучшим симулятором всех времен и народов был F-117A Stealth Fighter II. Планируется ли его переиздание в современном виде?

H.: [***Нет ответа... Но мы от них на сей счет не отстанем, обещаем — MG.***]

MG: В свое время MicroProse выпустила немного крайне интересных квестов (Rex Nebular, Phantom of the Opera). Планируется ли продолжение этой линейки сейчас (кроме Simon the Sorcerer III), или же вы считаете adventure мертвым жанром?

H.: Отвечает Симон (не сорсерер) Вудраф, девелопер: «Мне кажется, что жанр квестов как таковой не умер, но не вырос так, как другие. Игре сложно что-то сделать на рынке, если она не накачана всякими модными примочками. Simon 3D — очень нужный этому жанру укол — там будут и юмор, и паззлы, и в то же время все это можно будет наблюдать с помощью своей модной 3D-карточки!»

MG: Вопрос, который нам нередко задают читатели: «Будет ли Master of Magic 2?»

H.: [***Дай ответ!.. Не дает ответа... Но мы будем опять же настаивать, так что ждите, а пока играйте в Age of Wonders. — MG.***]

MG: Каковы ваши планы по развитию серии e-mail игр? Планируется ли выпуск игр, больше похожих на PbeM, рассчитанных более чем на двух пользователей?

H.: E-mail игры от Hasbro — это почтовые варианты всем известных настольных и некоторых компьютерных игр, рассчитанных на двух человек. Лишь один из них должен купить CD-ROM. После этого он запускает сколько хочет игр и отсылает ходы своим оппонентам. Те делают ход и присылают результат обратно. Сейчас по e-mail можно играть в футбол, «Морской бой», X-Com и массу других игр. MG

P.S. Читатель! Не спи и внемли! Если у тебя есть какие вопросы к разным западным и не очень фирмам-разработчикам, пиши их на бумажке, бумажку пакуй в конверт и присылай конверт к нам в редакцию! Мы соответственно вопросы переправим по инстанции, а ответ опубликуем. И мало того. Мы из этого всего сделаем нечто вроде конкурса. И самый интересный и полезный вопрос получит какой-нибудь приз. Какой — мы пока не скажем (сами не знаем). Но мы что-нибудь придумаем. Так что пишите, спрашивайте!

Дорогой друг!

Нам, как джойстикам, хочется иметь обратную связь. Посему, если Вас не затруднит, заполните, пожалуйста, прилагаемую анкетку и вышлите ее нам по почте, e-mail'у или факсу в редакцию! Мы всячески обработаем результаты опроса и сделаем соответствующие выводы. Честное слово.

Редакция.

Ваш возраст:
- 1-8
- 9-13
- 14-16
- 17-20
- 21-27
- 28-50
- старше 50

Место жительства (город, область, страна):

Чем Вы занимаетесь?
- Учусь
- Работаю
- Служу в армии
- Пенсионер
- Бездельничаю

Как Вы узнали о нашем журнале?
- Заметил на прилавке
- Через знакомых
- Через сайт
- Из рекламы
- Ничего о вашем журнале не знаю

Где вы играете в компьютерные игры?
- Дома
- На работе
- В институте
- В клубе
- У друзей
- В игры не играю

Какие еще игровые журналы вы читаете?
- Навигатор Игрового Мира
- Страна Игр
- Game.Exe
- Игромания
- Всякие онлайновые

Имеете ли Вы доступ к Интернету?
- Дома
- На работе/в институте
- У знакомых
- Не имею

Если да, то играете ли вы через Интернет?
- Да
- Нет
- Ась?

Сколько часов в день Вы проводите за компьютером?
- Меньше 1 и не каждый день
- 1-2
- 2-3
- 3-4
- 4-6
- 6-10
- Еще больше, я маньяк
- Не вылезаю никогда вообще

Кроме игрушек, чем Вы занимаетесь за компьютером?
- А он разве еще что-то умеет?
- Работаю
- Болтаюсь по Интернету
- Просто сижу
- Это секрет

Оцените, пожалуйста, рубрики нашего журнала по пятибальной шкале (1 – совсем запущено, 5 – круче некуда):
- 30 дней на линии огня
- Игрок
- Предварительный просмотр
- Коктейль
- МегаХит
- Обойма
- Стенка на стенку
- Красота
- Mission Possible
- Игры, любимые народом
- Сумма технологий
- Бестолковые рейтинги
- Интернет для геймера
- Мои виртуальные похождения
- Ящик для мусора
- Комикс
- CD-ROM

Какие оценки, на Ваш взгляд, заслуживает наш журнал по следующим пунктам:
- Оперативность
- Содержательность
- Компетентность
- Художественное качество текстов
- Оформление
- Общее впечатление

Что в игровом журнале интересует Вас прежде всего?
- Preview
- Review
- Солюшны-проходилова
- Новости
- Сетевые игры
- Интернет
- «Железные дела»
- Информация о полезных неигровых программах и утилитах
- Чтиво
- Халява разная
- Чтобы было не стыдно читать в метро

Что, на Ваш взгляд, нам стоит изменить в MegaGame?

p.s. Купите ли вы следующий номер нашего журнала?
- Да
- Да!
- Да!!! Да!!! Скорей его сюда!!!
- Я подумаю...
- Если сильно попросите...
- Нет.



ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ПРОСМОТР

Здесь вы найдете обзор игр, выход которых ожидается в ближайшем будущем.

«Ну сколько можно, — кричал, размахивая руками, Варфоломей Петрович Кутузкин. — Ну сколько, сколько, сколько наконец, сколько-сколько, сколько можно! Достали же уже вконец! Ну нельзя же больше так!» В подтверждение своих слов Варфоломей Петрович топнул ногой и передернул затвор.

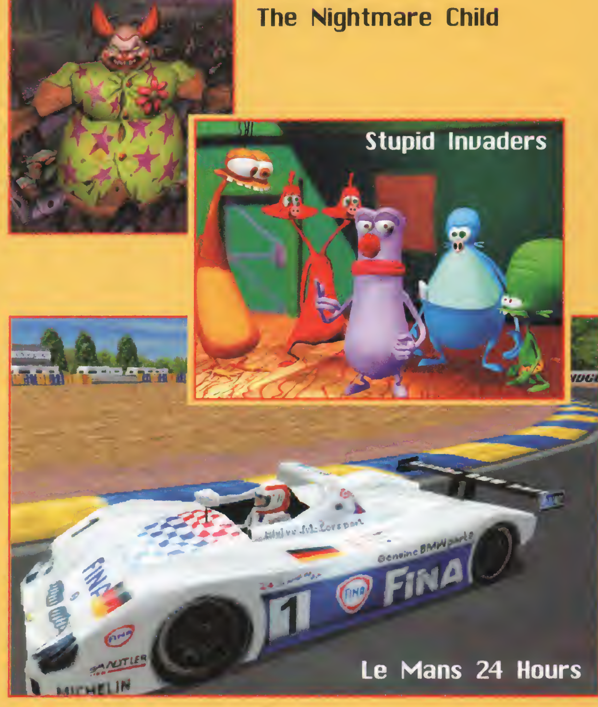
Дело было морозным утром 18 февраля 1915 года. Варфоломей Петрович сидел в окопе и ругался по поводу того, что третья «Квака» выйдет так нескоро. Ну посудите сами: сидите вы в окопе грязном, холодрыга вокруг, немец вдалеке притаился и замышляет что-то свое злобное, революция через два года наступит, а потом вообще засады учинятся, а «Кваку» еще ждать и ждать.

«Это же просто форменное безобразие какое-то, — продолжал ругаться Варфоломей Петрович. — Я бы даже в "Нерф-Арену-Бласт" поигрался, пусть и без кровищи, но хоть 3D-экшн, так нет же! Мало того, что и так должна была почти через 85 лет выйти, так еще ведь враги отодвинули на три месяца выход! Нельзя же так в самом деле! Они, разработчики эти с издателями, о нас-то подумали? Мы тут Родину защищаем, воюем в холодрыге, вши всякие, перхоть опять же, а они еще даже не родились, разработчики эти! Даже Билл Гейтс не родился еще! Уж этот-то парень мог бы, хитрый такой, бабки зарабатывает здорово, так и он туда же. Взял и не родился. И вот жди тут теперь "Кваки" третьей 85 лет. Жуть и мрак. А убьют вот, и не увижу ж я ее. Обидно, однако».

С этими словами Варфоломей Петрович Кутузкин сплюнул и полез в карман за табаком. Вдалеке за бугром немцы строили коварные планы.

Вот такая была тяжелая жизнь в начале века. А тебе, геймер, крупно повезло. Тебе того же «Нерфа-Арены-Бласта» ждать всего месяц осталось. А ведь мог бы ты в окопе сидеть в феврале 1915 года, если бы родился чуток пораньше. Ан не сидишь (по крайней мере, в 15-м году). И вот превьювы читать собрался про то, что выйдет в течение ближайших месяцев. И ни слова про то, что выйдет через 85 лет. Потому что у нас на дворе не начало века, а его конец, не 1915-й год, а самый что ни на есть 2000-й. С чем тебя, геймер, и поздравляю.

Дмитрий Резников



KISS Psycho Circus: The Nightmare Child

Stupid Invaders

Le Mans 24 Hours

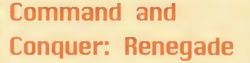
СОДЕРЖАНИЕ

Ждем с нетерпением...



Star Trek: Armada

Космос по определению довольно пустынное пространство, и как в таких условиях рисовать «карты» — одним дизайнерам известно. Нескучности ради и интересу для создатели напихали в них всякой всячины.



Evolva

Благодаря искусной работе с текстурами мир Evolva потрясает своими сглаженными моделями персонажей и всего мира.

Command and Conquer: Renegade

Как и все остальные 3d-шутеры, этот по замыслу несет в себе элементы adventure. Я пока не понял, куда они все несут эти элементы, но, видимо, на свалку, потому что после релиза их обычно разглядеть нельзя.





MDK2

Всего ожидаются противники двух десятков мастей, созданные с нуля дизайнерами BioWare, но с таким расчетом, чтобы они во многом напоминали своих предшественников.



Борги вышли на тропу войны

Star Trek: Armada

Роман Шиленко
aka Ranger

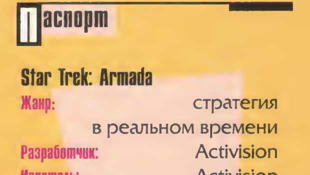
Студия Paramount долгое время продавала лицензии на производство стартрековской продукции, как говорили древние, per апит, то есть в одном проекте не могли встретиться люди, события, корабли из разных эпизодов (Next Generation, Voyager, Deep Space Nine, оригинальный сериал). Теперь с этой неувязкой покончено, и счастливый обладатель десятилетней объединенной лицензии — Activision — взялся за производство игр засучив рукава. Вообще-то не понятно, зачем выпускать стартрековскую RTS всего через несколько месяцев после выхода другой RTS Star Trek: Starfleet Command от Interplay. Может, дело в том, что в ST:SC сильнее именно стратегический аспект, а в ST:A ожидается легкий уклон в сторону action. Посмотрим.

С момента событий последней части Deep Space Nine прошло полгода, проведенного расами Альфа-квадранта в демонстрации мирных намерений, которая сопровождалась легким мордобоем в пограничных районах. Все как обычно. Бравая команда старой лоханки USS Enterprise продолжала бороздить космические просторы в поисках приключений на свою голову. И нашла. Из ниоткуда вдруг возник корабль Федерации, и его капитан передал весьма странное сообщение, дескать, они приперлись из будущего, в котором злобные Борги объявили джихад и вынесли все враждующие империи и федерации вперед ногами. Остроты прибавил тот факт, что лидером Боргов был некто Локутус, эдакий борговский брат-близнец капитана Пикара (капитан USS Enterprise). Человеческая раса, узнав о таком варианте будущего, заявила восторженно-возмущенно-непечатное «чпииииип», после чего ломанулась крушить Боргов — хуманская природа взяла свое, знаете ли. Однако все оказалось не так просто.

Activision решила переплюнуть Blizzard, в чьем Starcraft'е сошлись в бою три расы, и запланировала четыре враждующие стороны: Федерацию, Империю Клингонов, Ромулан и Боргов. В самом начале сингловой кампании вы влезаете в кресло адмирала федерального флота и в течение нескольких миссий занимаетесь организацией обороны против мегафлота Боргов. Если вам удается сорвать план блицкрига, то вас пересаживают в клингонского военачальника, старающегося разгрести внутриимперский бардак, прекратить гражданскую войну и воспрепятствовать победному маршу Боргов по вашему квадранту (еще несколько миссий). Затем вы на какое-то время станете лидером Ромулан. Это до паранойи скрытные создания, бегающие с cloaking-дивайсами наперевес и заключающие (но не очень-то выполняющие) договора со всеми подряд, в том числе и с захватчиками. Последняя часть кампании пройдет в игре за Боргов. Всего 26 миссий, причем в некоторых вы сможете рулить представителями разных рас.

Игра претендует на звание трехмерной RTS, но это не совсем так. Игровое поле все-таки двухмерное, однако космические объекты, корабли, их движения трехмерны. О третьем измерении игровой движок (модифицированный

Земные корабли отличаются хорошей защитой и спецвооружением (типа «мы мирные люди, но наш бронепоезд...»)



Паспорт

Star Trek: Armada
Жанр: стратегия в реальном времени
Разработчик: Activision
Издатель: Activision
URL http://www.activision.com
Дата выхода: I квартал 2000 г.

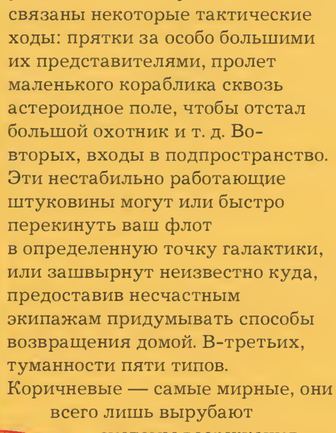


Капитан Пикар, главный герой нескольких фильмов и один из важнейших персонажей в ST:A.





В «Армаде» вам предстоит повоевать за все четыре враждующие группировки: Федерацию, Клингонов, Ромулан и Боргов. Рекорд «Старкрафта» побит.



энджин из Battlezone) «вспоминает», только когда два корабля движутся навстречу друг другу. В этом случае один из них покинет двухмерное поле, но после завершения маневра вернется в него. Короче, старый добрый взгляд «сверху вниз», слегка разбавленный иллюзией трехмерности происходящего. Ожидавшим подлинного 3D авторы предлагают утешиться возможностью просмотра записанного побоища с любой точки. Говорят, смотрится, как кино.



Космос по определению довольно пустынное пространство, и, как в таких условиях рисовать «карты», одним дизайнерам известно. Нескучности ради и интересу для создатели напихали в них всякой всячины.

Космос по определению довольно пустынное пространство, и, как в таких условиях рисовать «карты», одним дизайнерам известно. Нескучности ради и интересу для создатели напихали в них всякой всячины. Во-первых, это вездесущие астероиды, большие и маленькие, выступающие в роли массивных неразрушимых (!) препятствий, которые надо облетать сбоку. Сверху или снизу облететь, как встречный корабль, не дадут. Само собой разумеется, эти глыбы находятся в постоянном движении, что также придется учитывать. С астероидами связаны некоторые тактические ходы: прятки за особо большими их представителями, пролет маленького кораблика сквозь астероидное поле, чтобы отстал большой охотник и т. д. Во-вторых, входы в подпространство. Эти нестабильно работающие штуковины могут или быстро перекинуть ваш флот в определенную точку галактики, или зашвырнут неизвестно куда, предоставив несчастным экипажам придумывать способы возвращения домой. В-третьих, туманности пяти типов. Коричневые — самые мирные, они всего лишь вырубают системы вооружения. Синие глушат защитные экраны, зеленые что-то творят с корпусами кораблей, пурпурные намертво забивают сенсоры, зелено-белые, самые гадкие, ломают системы жизнеобеспечения. Черные дыры исправно глотают все, пролетающее в поле их зрения. И это только то, что уже сделано.

Без контроля над ресурсами никак не обойтись. Dilithium, единственный добываемый ресурс, водится на астероидах, собирается специальными кораблями-шахтерами, нужен в качестве топлива плюс для постройки космолетов и строений. Второй ресурс — это люди и прочие создания для комплектования экипажей. Каждому кораблю требуется определенное число членов экипажа для нормальной работы, и если количество оставшихся в живых опускается ниже критического уровня, то космолет замирает и остается ждать либо прибытия дружественного корабля, который поделится своим экипажем, либо почетной гибели от вражеских стволов. Третий и последний ресурс — офицеры, руководящие работой разных секций ваших кораблей. Набор рядовых и офицеров производится на космических базах, кои необходимо строить в достаточном количестве. У экипажей существует «опыт», начинающий играть важную роль, если кораблю довольно продолжительное время удается выходить из сражений в целом виде. Однако все три ресурса собираются без особых проблем, так что основное внимание можно теперь сосредоточить на стратегических решениях.

Флоты рас — участниц комбата представлены самыми лучшими кораблями из всех фильмов о Star Trek. Всего около 30 классов, среди которых большие и сверхбольшие линкоры, крейсеры, дестроеры, разведчики, ремонтники, грузовики, транспортники. У федералов это классы Sovereign, Defiant, Nebula, Akira









ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ПРОСМОТР

и Steamrunner, у Боргов — «кубики», «сферы» и «октаэдры», остальные тоже не обделены. Этого хозяйства вполне достаточно для ведения войны, но геймер свободен строить космолеты по собственным проектам. Основные плюсы корабля вытекают из характера создавшей его расы. Земные корабли отличаются хорошей защитой и спецвооружением (типа «мы мирные люди, но наш бронепоезд...»), у Клингонов большие и мощные стволы, Ромулане прикрываются cloaking-девайсами, Борги изобрели какое-то оружие, берущее под контроль вражеский корабль вместе со всем экипажем. Однозначно технически отстойной расы в ST:A нет. В отличие от других RTS, здесь игрок ограничен примерно несколькими десятками космолетов. Впрочем, этого достаточно, так как время жизни корабля значительно превышает время жизни любого юнита и в среднем бою будут сходиться по 5–10 юнитов с каждой стороны. Комбат флотов из 20–30 кораблей признается крупномасштабным. Интересная деталь: необязательно доводить дело до аннигиляции врага. Достаточно обездвижить его и скинуть туда абордажную команду, которая имеется на каждом корабле. Таким образом, вам достается потрепанное вражеское корыто, которое вы сможете отремонтировать и пустить в бой уже на своей стороне, получив при этом доступ к оружию и технологиям другой расы!

Корабли различаются по внешнему виду и названиям, но стандартное вооружение это что-то их трех: фазеры (более точные, менее разрушительные), фотонные торпеды (менее точные, более разрушительные) и пульсовые фазеры (хороши против крупных целей). Арсенал представлен многочисленными лазерами, фазерами, дисруптерами, протонными и фотонными торпедами, а также кучей другого смертоносного оборудования. Особый интерес вызывает спецвооружение. У федералов есть штуковина Chain Reaction Pulsar, поражающая одним залпом несколько целей (тем, кто знаком с миром фэнтези, — она работает по принципу заклинания Chain Lightning). Другой прибор основан на Эффекте Мангейма. Он создает какое-то искривление пространства-времени, в результате чего на сколько-то секунд рядом с кораблем появляются до четырех его копий из будущего для совместной атаки цели! Представьте себе удивление врага. Ромулане используют хитрые штуки, отключающие вражеские бортовые компьютеры или высасывающие энергию прямо из реакторов кораблей противника. Борги сосредоточились на ассимиляции вражеских экипажей. В бою космолеты лупят друг по другу, истощая защитные экраны. Если экран при попадании мигает зеленым, то энергии полно, желтым — жить можно, красным — дела плохи. Как экраны пробили, так начинается вырубание различных систем, внутренние повреждения и красивый ба-бах в итоге (если нет времени или желания взять противника на абордаж).

Набор возможных построек довольно беден по сравнению с традиционными RTS. Звездные базы — место найма экипажей и стационарные крепости для защиты других построек, станции переработки дилитиума, пушки, научные и исследовательские центры, верфи — вот почти весь список. Научный центр может иметь до 5 отсеков, исследовательский — до 4. Отсек разрабатывает, а затем контролирует работу определенного вида специального оружия. Учтите, что если при атаке будет уничтожен один из отсеков, то весь ваш флот утратит способность использовать контролируемый этим отсеком вид вооружения! Охраняйте тщательнее свое добро.

Интерфейс игры имеет ряд полезных фич: более информативная мини-карта, небольшое окошко, демонстрирующее интересные события, которые разворачиваются вне поля вашего зрения, например неожиданная атака на ваши позиции, окошки состояния кораблей, их систем и экипажей, ненавязчивый набор выпадающих менюшек, горячие клавиши. Появилась пара интересных команд. Scout заставляет корабль двигаться по расширяющейся спирали, открывая новые области. Hunt означает тотальное прочесывание и зачистку местности от разбежавшихся после боя врагов.

Activision отдельно позаботилась о любителях multi-player'а, включив в игру три десятка специальных карт с редактором и обеспечив поддержку работы по локальной сети или через Internet восьмерым геймерам одновременно. Способы установления коннекта, загрузки карт и вообще вся организация multiplayer'а весьма толковые и удобные. Из режимов пока что в наличии deathmatch, capture the flag и cooperative. Не знаю, доставит ли удовольствие эта игра нашим геймерам, но есть группа людей, которые не останутся в накладе. Речь идет об актерах, исполнявших роли в различных стартрековских фильмах. Ведь для «сохранения духа Star Trek», о котором так печется Paramount, компаниям-производителям приходится их нанимать, а поскольку игр много, то ребята должны быть довольны. Такие дела. MG

Набор возможных построек довольно беден по сравнению с традиционными RTS.



Расы «Стар Трека» продолжают заниматься любимым делом — мочат друг друга по всему Альфа-квадранту.



В один прекрасный день лидер Боргов вопросил свой народ: «Доколе ?!» На следующий же день флотилии камнеподобных боргских кораблей наводнили весь обитаемый сектор галактики.

3D-экшн по местам боевой славы

Command and Conquer: Renegade

Николай Панков
aka Лыжник

С чем ассоциируется название «Command & Conquer»? Ну да, правильно, куча ползающих по карте машинок, с остервенением стреляющих друг по другу. Потому как C&C — это всем известная серия стратегий в реальном времени. Однако, видимо, наскучило конторе Westwood Studios штамповать клонов «Дюны II», решили они сделать 3d-шутер. Намерение похвальное, еще бы сюжет поновее придумать и было бы все замечательно. Дело в том, что C&C: Renegade — это первая игра из данной серии, где не предусмотрена война на стороне Братства. Так что придется играть за Глобальную Оборонную Инициативу, которая по сути своей является НАТО'м.

Паспорт

Command and Conquer: Renegade

Жанр:	action
Разработчик:	Westwood
Издатель:	Westwood Studios
URL	http://www.westwood.com
Дата выхода:	2000 г.

Так вот, в самой первой игрушке, C&C: Tiberian Dawn, был на стороне GDI такой могучий дядька, спецназовец под названием коммандо. Он расстреливал живую силу противника из снайперской винтовки и взрывал здания. Добрый такой гражданин. Так вот, теперь вам придется быть именно им. Причем не просто бегать, как все нормальные боевики, а наблюдать за бегом своего персонажа от третьего лица. Это сделано вовсе не для того, чтобы как можно больше испортить вам процесс игры, а просто добрые разработчики позволяют вам таким образом лучше рассмотреть окружающий мир. Дядька этот будет мешать планам Кейна, который хочет создать универсального солдата. Для этого Кейн похищает ведущих ученых мира по исследованию тибериума, среди которых и доктор Мобиус. В общем, успехов нашему коммандо в его героическом начинании, однако доподлинно известно, что в Tiberian Sun универсальный солдат создан и успешно работает, так что дерзайте, спасайте своих ученых.

Карты намереваются быть огромеными, чтобы жизнь малиной не казалась, при этом видимость должна быть незатуманенной до самого горизонта.

Нет, не все, конечно, так запущено, некоторые виды оружия автоматически переключают вас на действие от первого лица, потому как из снайперской винтовки, конечно, лучше стрелять видя, куда вы целитесь, а вот для всех остальных типов оружия это вовсе не главное. Правильно, какая разница, куда стрелять из берданки или винтовки M16 с подствольным гранатометом? Очень странно заявление производителей, что коммандо использует три типа взрывчатки C4. Тут ведь как: либо она C4, либо она не C4. Других типов C4 существовать вроде бы не должно. Однако новое, видать, слово в саперном деле объявилось. Но как теперь модно — оружие тут не главное!

Есть возможность кроме простого оружия использовать и стационарное. В смысле всякие турели, которые были в «Заре Тибериума», присутствуют и тут. Можно залезать туда и вести огонь по противнику из его же оборонительных сооружений. Можно вести бои, катаясь на захваченной военной технике, правда, в обычной игре это не всегда имеет смысл, так как в большинстве машин управление движением и огнем производится



Рука НОД, враги бегут, наш героический боец куда-то стреляет. Куда — знает только он сам. Но поскольку народ по округе безумно носится, авось, в кого-нибудь да попадет.

из разных мест, но в мультиплейере это весьма небесполезная способность. В «Ренегате» присутствует почти вся техника из первой C&C, кроме вертолетов, которые хотя и есть, но никуда не летают и двери в них не открываются.

Как и все остальные 3d-шутеры, этот по замыслу несет в себе элементы adventure. Я пока не понял, куда они все несут эти элементы, но, видимо, на свалку, потому что после релиза их обычно разглядеть нельзя. Сюжет игры, разумеется, нелинеен и крайне запутан. Это потому, что ломаную линию в буржуинстве уже и линией-то не считают. Среди всего прочего вам предстоит спасать доктора Мобиуса, взрывать противовоздушные батареи и даже побегать по Храму НОД'а, в котором тусуется сам Кейн и где он впоследствии погибнет.

Опять же по традиции искусственный интеллект будет до безобразия умным, да таким что раньше нигде умнее и не видели. Эти заявления делает каждая уважающая себя компания, выпускающая шутеры. Дело тут, очевидно, в том, что они вообще люди серьезные, в игры не играют, а поэтому и видеть этот самый AI не могли. Ну да ладно, оставим это на их совести. Так вот, по утверждению Westwood, ничего подобного раньше нигде не создавалось. Например, существует несколько уровней тревоги, и если где-нибудь что-то с громким стуком упадет, то вражеский солдат пойдет и посмотрит, что это. Если к моменту его прихода вы успеете спрятаться, то враг, осмотрев местность, уйдет обратно. Если противник услышит выстрел, то придут, как минимум, трое и еще долго будут осматривать каждый дюйм местности. А если уж пристрелить кого на глазах у его сослуживцев, то тревогу поднимут на весь лагерь (да, нигде, конечно, мы такого не видели. А Thief'а вообще не было — *прим. отв. ред.*). Некоторые враги, наученные лекарскому делу, умеют оказывать первую помощь пострадавшим, да еще так, что через пару минут раненый уже снова оказывается в строю и бежит на вас с занесенным прикладом. Правда, это как раз не самый удачный пример крутости AI, так как если где-нибудь затаиться, то можно по одному расстреливать пытающихся лечить друг друга мужиков.

Предполагается, что, будучи спецназовцем, вы всегда действуете на чужой территории, а поэтому компьютер знает ее лучше. Враги выбирают кратчайшие пути для перемещений, а некоторые патрули, особенно во время тревоги, иногда даже закидывают гранатами наиболее подозрительные участки местности, где, по их мнению, может кто-то скрываться. Еще к слову об интеллекте.



Как и все остальные 3d-шутеры, этот по замыслу несет в себе элементы adventure. Я пока не понял, куда они все несут эти элементы, но, видимо, на свалку, потому что после релиза их обычно разглядеть нельзя.

В стратегических C&C, если солдата оставить надолго стоять на одном месте, то он начинает заниматься всякой ерундой. Отжимается там, снимает рубашку, курит. Так вот, разработчики встроили в Renegade те же самые действия, то есть, выбегая из-за угла, можно нарваться на врагов, занимающихся физзарядкой, что, несомненно, «повышает» их обороноспособность. Пока встанут, пока оружие возьмут, вполне можно успеть расстрелять целый взвод.



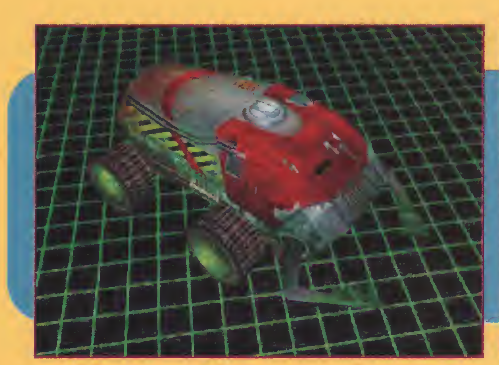
Красочно, конечно, хотя и не очень круто, прямо скажем. Но вы вот мне скажите: удобно из такого ракурса в цели попадать? Ась? Нет, неудобно. Зато вам дают возможность вволю насмотреться на потного мужика, своего подопечного.

Место действия «Ренегата» не ограничивается лишь теми территориями, что уже были задействованы в остальных играх этой серии. Бои теперь будут происходить и в каких-то джунглях, и в пещерах, и даже высоко в Альпах, где



Юниты из стратегических C&C перекочевали и в ее экшиновое продолжение, теперь даже на некоторых из них удастся покататься. Правда, лучше это все-таки делать в мультиплейере.

золотодобытчики делают в шахтах молочный шоколад с изюмом. Карты намереваются быть огроменными, чтобы жизнь малиной не казалась, при этом видимость должна быть незатуманенной до самого горизонта. Я, конечно, не паникер,









но какие же тут будут системные требования-то?! Здания прорисованы до безобразия качественно и похожи на аналогичные из «Тибериумной Зари», при этом в некоторых придется побывать. Кроме уже упомянутого мной Храма NOD, вам предстоит разгромить Руку НОД и другие разнообразные строения. Предвидится несколько миссий внутри транспортных кораблей и самолета. Обелиск Света все так же весело пожужживает и поблескивает излучателем, превращая вас в бекон своим лазерным лучом.

Еще одной традиционной разработческой байкой является утверждение о том, что весь механизм игры точно подчинен реальным физическим законам. Если вы, значит, стреляете, то пуля летит согласно ее баллистическим данным, машины ездят, сталкиваются и получают повреждения, как в реальном мире, а если, допустим, НОД взрывает свою ядерную ракету в паре километров от места запуска, то радиация вообще неясно куда девается. Не знаю, я с детства уверен, что физика — это лженаука, так что тут ничего не понимаю.

Вместо распространенного «захватить флаг» появился тип «захватить Мобиуса». Хорошая замена для флага. Тоже можно на флагштоке вздернуть...



С мультиплейером в игре все в полном порядке. Существует стандартный набор типов игры вмногером, которые все же несколько отличаются от общепринятых. Например вместо распространенного «захватить флаг» появился тип «захватить Мобиуса». Хорошая замена для флага. Тоже можно на флагштоке вздернуть... Остальные — это штурм базы НОД и мясорубка вроде deathmatch.

Итак, что мы имеем? Игра из широко известной серии, но в необычном для этой серии жанре. Ну что же, дерзайте, обитатели Западного Леса! Насколько я знаю, еще ни одна смена жанра безболезненно не прошла: совершенно не удался ни «X-COM Перехватчик», ни мерзкая лукасфильмовская аркадка Phantom Menace. Это все потому, что игры имеют уже постоянных поклонников, которым нравится определенный жанр, и я знаю лишь немногих любителей одновременно и стратегии в реальном времени, и 3d-action. Ну ладно, посмотрим, что получится. На всякий случай пожелаем им удачи — вдруг что хорошее сделают. А я потом буду гордиться, что сразу это предвидел и даже похвалил. MG

Убив врага, не забудьте скушать его ноги

Evolva

Виктор Расстрыгин
rasst@glas.apc.org

Какая игра занимает положение между Quake и C&C? Самые догадливые не станут долго размышлять, а сразу прочитают еще раз заголовок. Именно так определяют положение Evolva ее разработчики. Посмотрим, что же под этим подразумевается...



Evolva
Жанр: action
Разработчик: Computer Artworks
Издатель: Interplay
URL http://www.interplay.com
Дата выхода: начало 2000 г.

Перед нами — трехмерная смесь 3D-шутера с видом от третьего лица и небольшой части стратегии (а может, тактики). Отряд из четырех существ, именуемых генохантерами (Genohunters), героически освобождает от нечисти планету за планетой, в то время как игрок с орбитального корабля осуществляет оперативное руководство. Примечательной чертой генохантеров является их высокая способность к мутациям, основанная на быстром анализе и впитывании ДНК своих противников. Прямо на ваших глазах, разнеся очередную















мерзкую тварь, генохантер съедает кусок ее тела и может приобрести новые способности. Скажем, труп принадлежал хорошему прыгуну, тогда ноги у усвоившего его гены охотника удлиняются, прыжки становятся выше. Зная эту особенность, можно по своему желанию моделировать команду, отправляя ее на поиск и уничтожение специфических монстров и раздавая их останки, наполненные ценными образцами живых тканей, определенным генохантерам, превращая каждого в узкоспециализированного бойца.

Причины непримиримой и непрекращающейся войны вашего небольшого отряда кроются в паразитической сущности врагов. Они так и называются — Паразиты. Только это не всякая вредная мелочь, скачущая с собаки на собаку, с кошки на кошку или еще с кого-нибудь на кого-нибудь, питаясь за счет своего хозяина, это гораздо более глобальные паразиты. Они заражают планеты целиком, уничтожая на них жизнь и высасывая все соки, а затем отправляются на захват новых миров. Для своей защиты ими создается специальная охрана, с которой и придется в первую очередь биться генохантерам, чтобы добраться до самих паразитов.

Интеллект ваших противников обещают сделать не просто умным, а еще и адаптирующимся. Компьютер внимательно следит за вашими действиями и определенным образом обучает монстров-охранников им противодействовать. Если вы будете раз за разом налетать на скопления врагов, стараясь подавить их всей огневой мощью, не считаясь с ранениями, враги постараются максимально уменьшить свои потери, разбегаясь, перегруппировываясь и нанося неожиданные удары в самые незащищенные точки. Эта технология уже получила умное название «Клонирование поведения» и обещает сделать игру очень интересной и требующей различных подходов к выполнению миссий.

Другой умно обозванный алгоритм — «Искусственная жизнь» — относится к более мирному существованию монстров, заставляя их вести себя как можно более естественно. Чем на деле обернутся обещания разработчиков, мы узнаем, когда игра выйдет, и у меня уже есть простейший вопрос: что сделает одинокая тварь, если выстрелить в воздух? Обычно в таких случаях животные пугаются и отступают,



Этот взрыв изрядно потреплет здоровье оппонентов, но на мгновенную победу рассчитывать не приходится.

а в играх чаще всего вопреки инстинкту самосохранения нападают на обидчика и немедленно погибают. Вот и устроим проверку.

Управление генохантерами в игре осуществляется с помощью пяти экранов, один из которых, большой, показывает вид на охотника, выбранного в данный момент, остальные четыре — маленькие экранчики, контролирующие каждого участника отряда и позволяющие между ними переключаться. Отдавая одному за другим команды, вы претворяете в жизнь свои стратегические планы, которые выполняют ваши подчиненные, если еще не переведены в разряд погибших.

Благодаря искусной работе с текстурами, мир Evolva потрясает своими сглаженными моделями персонажей и всего мира. Заметить места сопряжения полигонов практически невозможно, и это прекрасно видно на скриншотах. Конечно, кто-то отнесет подобное на счет более совершенных 3D-ускорителей, чем установленные в геймерских компьютерах, но лично я не сомневаюсь, что почти каждый будет способен наблюдать у себя на мониторе тот же результат.

Команды генохантеров от игры к игре будут меняться, позволяя несколько по-новому ее проходить

Кровожадные представители нашего игрового племени останутся весьма довольны теми сценами, которые можно будет понаблюдать в игре. Дефрагментация убитого врага просто необходима, чтобы генохантер смог поднять с земли удобоваримый кусок мяса, поэтому монстры будут разлетаться на мелкие ошметки, разбрызгивая по округе кровавые капли. Да и во время боя ни они, ни ваш отряд не будут хранить окружающую среду в чистоте и обильно обагрят землю своей кровью.

Кроме отличной проработки текстур, моделей и цвета, мир



Хорошая иллюстрация для выражения «в гуще событий», вот только лучше бы в нее не попадать...


Ситуация, прямо скажем, безнадежная, разве что товарищи помогут, но они кем-то другим заняты.

Evolva предоставляет любимую многими возможность поизменять пространство по своему усмотрению. В игре можно плавить лед, поджигать здания и даже сравнивать с землей горы. Для прирожденного бульдозериста — самое то.

За счет многообразия вариантов мутаций — а их насчитывают в общей сложности около полутора миллиардов — команды генохантеров от игры к игре будут меняться, позволяя несколько по-новому ее проходить, а уж про разные способы формирования и развития охотников у разных игроков можно и не упоминать, настолько это неизбежно и естественно. Но зачем же развивать свой отряд, как не для доказательства, что он — лучший? И для этого есть возможность испытать его в сражении с другим отрядом, например, вашего соседа или заокеанского знакомого через Internet. Ну а в качестве утешительного приза (вы же не сомневаетесь в своей победе, правда?) ему можно отослать свой вариант команды, чтобы и он смог кого-нибудь победить.

Несколько задержавшись, Evolva должна появиться в начале 2000 года. Тогда станет несложно разобраться досконально, очередная ли это пустышка или действительно хит, однако пока все указывает на большую близость к хитовости. Будем надеяться, будущее нас не разочарует. MG



Благодаря искусной работе с текстурами, мир Evolva потрясает своими сглаженными моделями персонажей и всего мира.


Самое главное — вовремя смыться! Но для солидности назовем это «тактическим отступлением».

Гибэдэшнику на заметку

Felony Pursuit

Felony Pursuit без колебаний можно назвать продолжателем традиций Need For Speed III и Carmageddon. Такие приятные уху полицейские сирены из NFS3, завывающие позади вашей машины, не могли не дать повод выпустить несколько игр, обволакивающих игрока именно этим звуком. А такой большой и совершенно свободный для передвижения город, как в «Карме», не мог не указать правильной дороги для новых автомобильных симуляторов. Поэтому появился Driver, поэтому скоро выйдет Felony Pursuit.

Виктор Расстрыгин
rasst@glas.apc.org

Паспорт

Felony Pursuit

Жанр:	автосимулятор
Разработчик:	Polygon Studio
Издатель:	THQ
URL	http://www.thq.com
Дата выхода:	март 2000 г.



Возможность выбора стороны — быть ли полицейским-новобранцем, решившим разобраться с крупным преступным синдикатом, или неопытным головорезом, старающимся завоевать уважение боссов мафии, — является вполне логичным развитием идеи Driver, где предлагалось стать полицейским под прикрытием, что на практике привело к чисто преступным действиям. Дорожная полиция в той игре была нашим злейшим врагом, а поэтому приятно будет получить добрую NFS'овскую возможность быть по другую сторону баррикад или, лучше сказать, по другую сторону заднего бампера (не своего, конечно, а нарушителя).



В качестве поля деятельности предлагается город недалекого















Когда служба требует, правила забываются. Но остальным ими пренебрегать не рекомендуется.

Игра снабжена сюжетной линией, разбитой на 38 различных миссий, таких, как задержание грабителей, незаконные гонки по улицам, сопровождение бронированных грузовиков с ценностями, преследование подозреваемых, уничтожение улик и отрыв от хвоста. Каждый сценарий можно пройти за каждую из сторон, что позволяет играть не один раз. Можно также переиграть их обособленно, как единичное задание.



будущего. Его размеры характеризуются красивым числом 100 — это количество миль, занимаемых семью районами. Как разработчики измеряли — загадка, но, по самым скромным предположениям, объехать город из конца в конец можно минут за десять, что на самом деле не кажется слишком малым временем (но и не 100 миль тоже).

Заблокировав некоторые улицы, можно выстроить маршрут именно так, как хочется, а затем попробовать пройти его за минимальное время.

Семь районов представляют собой семь разновидностей архитектуры начала XXI века, но в связи с близостью следующего столетия каких-то жутко навороченных зданий не предполагается. Скриншоты тоже не стараются опровергнуть эту мысль — дома вполне знакомы и очертаниями, и размерами, и цветом.

Искусственный интеллект, помимо контроля за автомобилями агрессивных оппонентов, загружен решением вопросов, связанных с управлением машинами обычных законопослушных граждан. Справиться с возложенной на него задачей — соблюдением правил дорожного движения — может быть трудновато человеку, но никак не компьютеру. Это уже получилось в Driver, хотя и с некоторыми замечаниями. А в Felony Pursuit хотелось бы увидеть более существенную реакцию на бибикание и, по крайней мере, обгоны, однако планы разработчиков на этот счет не известны. Зато известны режимы движения потоков транспорта. В различные часы, как и положено, они разные — от пробок в центре города до спокойных улочек в тихих спальных районах. И от этого меняется сложность вождения.

Интересная особенность — создание трассы для гонок. Заблокировав некоторые улицы, можно выстроить маршрут именно так, как хочется, а затем попробовать пройти его за минимальное время. Когда соревнования с секундной стрелкой наскучат, на помощь придут компьютерные гонщики и, конечно же, другие игроки. Многопользовательский режим имеется, а значит, гоняться можно долго.

Выбор средств передвижения — одна из первых вещей, на которую обратит внимание игрок. Насколько он богат и разнообразен, настолько хорошим или плохим будет его впечатление. Felony Pursuit предлагает набор из 18 автомобилей, гораздо сильнее, чем вид города, говорящих о том, что действия на самом деле в будущем. Стильные модели, к разработке которых были привлечены талантливые дизайнеры, должны стать основным отличием игры по сравнению с конкурентами.

Другие фичи, такие, как реалистичная физическая модель или легкость управления, являющиеся скорее непременным атрибутом современного симулятора, может быть оценена только после выхода игры. Про «самое точное поведение автомобиля на дороге» пишут все разработчики, однако на деле бывают довольно-таки существенные несоответствия.

Игра требует 3D-акселератор, но зато обещает выдать на нем 60



Даже просто так включить сирену и мигалки да промчаться, нарушая скоростной режим, по городу стоит того, чтобы пойти работать в полицию.



Дорога вдоль моря — именно по ней пытаются скрыться преступники. Но у полиции техника получше будет — догоним!

кадров в секунду, что не только хорошо звучит, но и выглядит отлично. Такая плавность не часто встречается, особенно, если компьютер не дотягивает до титула «крутейший на данный момент». Звук без трехмерности тоже не обошелся, а значит, не только через зеркала заднего вида можно будет следить за преследователями. Это полезно, когда глаза заняты нахождением в час пик пути между рядами мешающих проезду автомобилей.

Не хотелось бы ставить клеймо «клон», но из всего вышеперечисленного другого вывода не сделать. Итак, Felony Pursuit — подающий надежды клон симулятора автомобиля в городе, чьи лучшие достоинства если и проявятся, то только после выхода в свет. Будем ждать и надеяться. MG

Тактика в реальном времени по-шведски

Ground Control

Не только в России появляются новые амбициозные команды, но и у наших соседей, например в Швеции. Несколько молодых скандинавских программистов организовали фирму Massive Entertainment, чтобы подготовить на суд игроков свое многообещающее произведение в жанре стратегии реального времени, и умудрились отхватить в качестве издателя не кого-нибудь, а саму Sierra Studios, за последнее время давшую путевку в жизнь многим хитам.

Виктор Расстрыгин
rasst@glas.apc.org

Паспорт

Ground Control

Жанр:	RTS
Разработчик:	Massive Entertainment.
Издатель:	Sierra Studios
URL	http://www.sierra.com
Дата выхода:	I квартал 2000 г.

Новая игра не является простым клоном C&C или Warcraft, которые уже растиражированы в сотнях экземплярах, отличающихся по большому счету лишь названием да прорисовкой боевых единиц. На этот раз концепция была изменена, чтобы добавить в действия больше стратегии и тактики, заставить одерживать победу не числом, а уменьем и продуманным планированием.

Право голоса дается подразделениям не только в ответ на указание: они обязательно сообщат об изменившейся обстановке.

Добились этого просто: для начала была исключена экономическая часть, являвшаяся неотъемлемой частью многих предшественниц Ground Control. Теперь вам не нужно собирать ресурсы и затем клепать большую армию, победить которую попросту невозможно. Вместо этого комплектация своей армии происходит перед началом миссии, и виртуальным стратегам предстоит хорошенько подумать, войска какого типа взять с собой, а какие оставить в резерве на следующие задания.

Вторым отступлением от канонической формы стало оснащение каждого юнита специальными средствами, усиливающими его характеристики. Можно придать дополнительную скорость танкам, установить прибор невидимости на воздушный корабль или вооружить пехоту мощными мортирами, превратив их в весьма серьезную боевую единицу. И конечно же, от миссии к миссии солдаты накапливают опыт и более эффективно проводят последующие операции.

Важнейшим стратегическим объектом на поле боя является передвижной командный пункт, также совмещающий в себе функции десантного транспорта и мобильного полевого госпиталя. Считается, что именно из него происходит управление войсками генералом, ответственным за данный этап кампании, поэтому потеря КП немедленно приводит к провалу миссии. Так что непреходящей задачей при ведении военных действий является охрана командира и его штаба. Остальные цели могут изменяться, заставляя игрока не просто выносить все и вся, а следить за точным выполнением приказов высшего начальства.



Да, вы являетесь не главнокомандующим всеми силами, а всего лишь аккуратным исполнителем воли своих хозяев. Именно хозяев, поскольку к этому времени земные государства самоупразднились, оставив власть двум крупнейшим транснациональным группам. Они выросли на обломках мира, оставшегося после третьей мировой войны, и в 2419 году, полностью истощив запасы земных ресурсов, занялись жестокой дележкой далекой планеты Krig 7B, отлично подходящей для практически бездомного человечества. Этими могущественными объединениями были мегакорпорация Крейвен и религиозная секта Орден Нового Рассвета. Ради господства одной из сторон вы и вынуждены биться не на жизнь, а на смерть на незнакомой планете, затерянной в глубинах космоса.

За каждого участника этого конфликта предстоит пройти по пятнадцать нелегких миссий, предлагающих



Это уже практически конец очередной миссии: наши передовые части добрались до ключевого объекта и через некоторое время уничтожат его.





Как и положено, тяжелые гаубицы идут в конце колонны, чтобы не подвергаться излишней опасности. Их задача — поражение целей на больших расстояниях, а не близкие перестрелки.



Большая и хорошо охраняемая база противника. Ее нужно захватить, поэтому уничтожить следует лишь пушки и охрану, не нанося повреждений зданиям.







испробовать себя и в защите важных зданий и укреплений, и в сопровождении транспортов с ценным грузом, и в высокоточных операциях, направленных на уничтожение специфического объекта противника при отсутствии повреждений соседним. В качестве войск выдаются пехота, танки, воздушные единицы, правильное сочетание которых является залогом минимальных потерь при прохождении уровня. Кроме того, на местности многочисленные отряды имеют возможность выстраиваться в предопределенные формации, что при грамотном использовании позволяет еще эффективнее ими управлять.

Трехмерные миры и модели боевых средств придают игре современный вид. И все же общей беды неопытных команд — некоторой небрежности прорисовки текстур, чуть худшей проработки изображения, цветовой гаммы и четкости — избежать не удалось. Но будем снисходительны и осторожны: это суждение вынесено лишь из существующих на данный момент скриншотов и демок, и мало того, что субъективно, так еще и совсем необязательно, что ситуация сохранится в конечной версии игры, и та же Sierra не подключит к окончательной шлифовке проекта свои возможности.

Тем не менее множество новинок и без этих ухищрений заставляют с большим интересом ждать релиз Ground Control. Как уже было сказано, небо над поверхностью планеты отнюдь не

Общей беды неопытных команд — некоторой небрежности прорисовки текстур, чуть худшей проработки изображения, цветовой гаммы и четкости — избежать не удалось.

пустует, поэтому наземные объекты охраняются системами ПВО, чьи мощные прожектора расчерчивают пространство яркими снопами ослепительного света. Горе пилоту, не сумевшему вовремя повернуть свой аппарат прочь от них, — его конец будет быстр и бесславен.

Для наблюдением за зоной конфликта игроку предоставлена свободно перемещающаяся камера. С ее помощью можно не только изменять точку обзора, но и масштабировать изображение, наклонять и поворачивать вид местности, отыскивая наиболее удобный способ слежения и контроля своих юнитов.

Разработчики отказались еще от одной известной идеи RTS — «тумана войны», закрывавшего местность, не видимую для ваших солдат и техники. Его заменила более хитрая система, при которой враг обнаруживается только в передней области обзора, но не всегда нужно видеть его самого, часто бывает достаточно заметить тень на земле, которую отбрасывают далеко от себя неосторожно размещенные воздухолеты. А затем по обнаруженному противнику в ручном или автоматическом режиме наносится удар. Понятно, что при такой системе важнейшую роль приобретают естественные укрытия — горы, впадины, расщелины. По ним можно незаметно добираться до ничего не подозревающего врага и поражать его неожиданной атакой. Но помните, что и противоположной стороне разрешается поступать таким же образом. Нелишне будет заметить и про тактическое превосходство отрядов, занявших высоты. Как и в реальности, они имеют большее преимущество, чем части, расположенные на низких местах.

Типов ландшафта, представленных в игре, насчитывается семь штук — заснеженные арктические равнины, травянистые холмы, испещренные трещинами вулканические области, джунгли, горы и целых два типа пустынь. Если вы посчитаете, то на каждый вариант земли приходится всего лишь две миссии, так что игра будет весьма разнообразной по цвету и растительности.

Благодаря продуманному пользовательскому интерфейсу, уже через минуту каждый сможет



Уходим в разведку. Основные части прикрывают базу как с земли, так и с воздуха, используя мощные прожектора.

начать реальную игру, а не тратить час и больше на выяснения функций бесконечного числа настроек и пунктов меню. Управление осуществляется с помощью мыши и горячих клавиш, на которые назначены многие нужные команды.

Улучшениям подверглась и звуковая часть игры. Когда-то было достаточно, что на отданный приказ следовал один и тот же ответ. Сейчас же, по мнению разработчиков, одна и та же реакция юнитов очень быстро начнет раздражать, и для решения этой проблемы записано множество вариантов отклика отрядов, различающихся не только фразами, но и тембрами. Да и право голоса дается подразделениям не только в ответ на указание: они обязательно сообщат об изменившейся обстановке, если это требует вашего вмешательства. Обычно речь идет о нападении врага, и тогда командиры запрашивают помощь или срочную эвакуацию из опасного места.

После прохождения основных кампаний, игра не обязательно



закончится и уйдет на дальнюю полку. Если у вас есть возможность играть по сети, то сделать это проще простого — нужно лишь найти соперника или соперников, которых допускается иметь до семи человек (то есть общее число участников мультиплейера — восемь). Типы многопользовательской игры варьируются от простого дезматча до командных соревнований по выбранному сценарию. Новые карты также не будут проблемой — хотя включать в комплект редактор миссий не стали, его обещают бесплатно распространять через сайт компании в Internet.

Идеи, которые воплотили в игру шведы, достойны внимания. Очевидно, их, как и других серьезных игроков, не устраивала жуткая аркадность современных стратегий реального времени, и возможно, эта игра — именно то, чего ждут многие. Получится ли интересный и свободный от большого количества глюков продукт — вопрос хороший. Но сейчас на него не ответить, нужно терпеливо ждать официального окончания работ и релиза. Если не будет отклонений от графика, мы увидим Ground Control в первые три месяца 2000 года. MG



Разработчики отказались еще от одной известной идеи RTS — «тумана войны». Его заменила более хитрая система, при которой враг обнаруживается только в передней области обзора.

Вечная жизнь похуже мучительной смерти

Живой источник



Быть бессмертным хочется каждому. Все рассказы о тяжелой судьбе обладателей вечной жизни не очень-то отбивают это желание. На протяжении многих веков алхимики искали вожделенное снадобье, способное остановить смерть, но так и не нашли. Однако тема обретенного бессмертия нашла свое продолжение в фильмах и, что в большей мере должно быть интересно читателям MegaGame, в компьютерных играх.

Виктор Расстрыгин
rasst@glas.apc.org

Игра «Живой источник» посвящена именно бессмертию и его последствиям. Но ее сюжет начинается, как ни странно, со смерти. У одного американского парня по имени Билл (отставить шуточки! Microsoft здесь как бы ни при чем) скончался дед. В наследство от него остается куча старинных вещей, среди которых — маленький непримечательный дневник. Но в нем заключены такие страшные тайны, что жизнь простого американца кардинально меняется.

Первое потрясение касается личности деда, точнее, его настоящих родственных отношений с героем: дед оказался отцом парня. А далее следует долгий рассказ о том, как так получилось.

Три века назад группа питающих надежды на быстрое обогащение людей отправилась на поиски золота. И им, вопреки безжалостной статистике, крупно повезло — в старом потухшем вулкане экспедицию ждала удача в виде богатейшей золотоносной жилы, которой хватило бы на безбедную жизнь и детям, и внукам, и правнукам первых золотоискателей. Рядом



Паспорт

Живой источник

Жанр:	3D-action
Разработчик:	«Руссобит-М»
Издатель:	«Руссобит-М»
 URL	http://www.russobit-m.ru
Дата выхода:	начало 2000 г.

Враг с пистолетом, вид вблизи. Убить его невозможно — застреленный, через некоторое время он снова оживет.





Назвать эту мельницу иначе, как чертовой, не могу: она постоянно меняет направление вращения крыльев.

защищались, ведь им приходилось не просто спасать свое имущество, но и отстаивать жизнь свою и своих близких. И они выстояли, бандиты были полностью разбиты. Но тяжелой ценой досталась эта победа: многие мужчины были ранены и убиты.

И вдруг происходит чудо! На глазах ошарашенных родных, оплакивавших безвременную кончину защитников и кормильцев, мертвые ожили, раны их затянулись, и они



Во время местной игры достается не только ее участникам, но и ни в чем не повинным фонарям и заборам.



Пользуясь своим бессмертием, каждый день свободные от работы жители гонялись друг за другом, стреляя и кромсая своих соседей и даже друзей.

с месторождением драгоценного металла образовалось небольшое поселение старателей. Понимая, какую приманку представляет прииск, они скрыли его существование, обособились от внешнего мира, перевезли свои семьи в новый поселок и лишь изредка общались с внешним миром, чтобы обменять добытое золото на нужные в хозяйстве вещи.

Но укрыться от нежелательных глаз им не удалось. Крупная банда прознала об огромных деньгах, в прямом смысле слова зарытых в землю и пока еще им не принадлежавших. Взять под контроль маленькое поселение привычным к такой работе преступникам не представлялось тяжелой задачей. А на деле головорезов ждал сюрприз. Жители поселка отчаянно

чувствовали себя совершенно здоровыми и полными сил.

Вскоре удалось понять причину этого невероятного события: оказалось, жизнь умершим людям возвращала вода из находившегося рядом с поселком источника, которую использовали поселенцы. В их руках оказалось целых два богатства, которыми на протяжении всей истории грезило человечество: секрет вечной жизни и несметное количество золота. Но эти же богатства заставили их еще больше отдалиться от оставшегося мира, добровольно ограничив свою свободу пределами вулканического кратера.

Трудно жить в мире, где ничего не происходит, где один день похож на другой, и все они скучны и унылы. Людям понадобилось развлечение, и они его нашли: пользуясь своим бессмертием, каждый день свободные от работы жители гонялись друг за другом, стреляя и кромсая своих соседей и даже друзей. И каждый раз благодаря магической силе воды из Живого источника они оживали и продолжали свою кровавую игру. Сразу никто не заметил, что с каждой смертью человек немного менялся, превращаясь в бездушного зомби.

Но отец парня увидел, как преображаются на глазах знакомые ему люди. Он сам был далек от этих соревнований со смертью и в конце концов осознал, что пора ему выбираться в большой мир, ведь на руках у него был маленький сын Билли, которому он не желал участи остальных поселенцев. И однажды, отправившись менять золото, он не вернулся обратно, а уехал в Америку, где и стал растить сына, выдавая себя за его деда.

Узнав ужасную тайну отца, Билл решает уничтожить коварный источник, чтобы он не смог поработить все человечество, и отправляется в опасный путь. Он понимает, что уже не осталось ничего человечного в тех людях, которых знал его отец, и они безжалостно с ним расправятся, но остановить зло Билл считает своим долгом. Однако что на самом деле стоит за всеми событиями, не знает пока никто...

С таким сюжетом игра вряд ли может быть чем-то иным, кроме как шутером. Действия происходят в том самом поселении старателей, превращенном водой Живого источника в пристанище зомби. Выглядит оно, как городки на Диком Западе, часто встречающиеся в вестернах. Сами люди внешне не изменились, но внутри, в душе, они уже пусты и не испытывают никаких человеческих чувств. Для них существует только одно желание — убивать. (В нашем цивилизованном мире они стали бы прекрасными квакерами.) Причем годы тренировок превратили каждого в прекрасного снайпера, и игроку не дается много попыток спасти свою шкуру. Вот только скриншоты вызывают подозрения







о спрайтовой сущности врагов, что, мягко говоря, несколько старовато для нашего полностью полигонального мира квейков и анриалов.

Интересно, что сами поединки выглядят несколько по-другому, чем стандартные разборки в подобных играх. В данном случае было бы вернее сказать про другой жанр — shot'em up, или «виртуальный тир» (помните, были такие игры, Mad Dog например, где вам нужно в интерактивном фильме мышкой отстреливать противников?): когда в поле зрения появляются враги, управление движением берет на себя компьютер, а ваша задача — не давать им выстрелить, поскольку умереть можно даже после одного-двух попаданий.

Графическая реализация не выглядит очень уж впечатляющей, но технически обещаны все стандартные эффекты — динамическое освещение, тени, туман и т. п. Свои ограничения накладывает место действия: кратер вулкана — не город и не лаборатория, поэтому ходить придется в этакой красновато-серой мгле, затрудняющей видимость. Часть пути предстоит преодолеть под поверхностью земли в пещерах, где, конечно же, светлее не станет.

Графическая реализация не выглядит очень уж впечатляющей, но технически обещаны все стандартные эффекты.

Глупо надеяться, что отечественная разработка переплюнет миллионные проекты западных фирм. И даже имея большой бюджет, не обойтись без большого опыта подобных игрушек, которым вряд ли сможет похвастаться хоть один коллектив разработчиков из России. Однако попробовать сыграть можно, тем более что цена этому вполне способствует: «Живой источник» обещают продавать по «пиратским» ценам. MG



Однообразные дома, серая лава под ногами — от такой скуки действительно полезешь стрелять в соседей.

Старые рокеры спасают мир от зла

KISS Psycho Circus: The Nightmare Child

Думаю, название KISS знакомо многим, как знакомы впечатляюще разрисованные лица и энергичная музыка объединившихся под этим названием людей. Конечно, сейчас уже не те времена, когда знаменитая группа устраивала свои шоу, создав не просто имидж крутых рок-исполнителей, а целую KISS-культуру, со своими легендами, историями и иллюстрированными приложениями к ним в виде комиксов. Многие из сегодняшних геймеров с удовольствием слушают Scooter'а, исполняющего песни группы (эти дикие вопли теперь называются «исполнять песни»? — Прим. возмущ. отв. ред.), даже не подозревая, кому они принадлежат, но, как видно, и саму KISS рано списывать в антиквариат, раз выходит игра, имеющая к группе непосредственное отношение.

Виктор Расстрыгин
rasst@glas.apc.org

Паспорт

KISS Psycho Circus: The Nightmare Child
Жанр: action
Разработчик: Third Law Interactive
Издатель: Gathering of Developers
 http://www.godgames.com
Дата выхода: март 2000 г.

Основу сюжета составляют комиксы, которые повествовали о самоотверженной борьбе рок-группы со злом. До последнего времени эти истории не переносились на PC (я помню лишь, как однажды участник группы появился в Little Big Adventure: Relentless и был освистан неискушенной публикой), хотя, в принципе, игры с участием музыкантов уже выпускались — например Revolution X, в которой игроку предлагалось найти похищенную группу Aerosmith, или более свежая и неприставочная Nomad Soul с Дэвидом Боуи. А теперь вам самим предстоит побывать в шкуре рок-идолов и помочь им обрести былую мощь, пройдя несколько заполненных врагами уровней.

Где-то в глубинах реальности зародилось новое вселенское зло, которое вот-вот должно воплотиться в ужасное существо, дитя кошмара, чья извращенная фантазия навсегда изменит наш привычный мир. Его появление уже вызвало к жизни сотни жутких мутантов, готовящихся встретить своего повелителя и ревностно охраняющих его становление неуязвимым и бесконечно всемогущим монстром. Только KISS могут его





Для каждого музыканта — борца со злом создан собственный мир, где ему предстоит разыскивать свое облачение. Они относятся соответственно к четырем стихиям — Воде, Огню, Воздуху и Земле.

остановить, если, конечно, успеют. А не успеть причин предостаточно.

Прежняя сила участников четверки утрачена вместе с их неподражаемыми костюмами. И для успешной борьбы с оппонентами их надо найти. Каждый предмет — наручные браслеты, сапоги, пояс, доспехи и, самая важная деталь, маска, обладают особыми магическими свойствами: способностью усиливать прыжки, увеличивать скорость, развивать силу наносимых повреждений и удлинять жизнь героя. Но чтобы добраться до очередного предмета, придется проложить свой путь через несметные полчища врагов всех мастей, от мелких червяков до смертельно опасных боссов и полубоссов.

Для каждого музыканта — борца со злом создан собственный мир, где ему предстоит разыскивать свое облачение. Они относятся соответственно к четырем стихиям — Воде, Огню, Воздуху и Земле. Водный мир — туманная и сырая реальность, где каждый предмет источает противную влагу и обильные испарения. Огненный мир — подземное царство, рассеченное горячими лавовыми потоками и озаряемое пламенем всполохов. Мир воздуха — одиноко висящий в космическом пространстве кусок скалы, но при этом не ставший свободным от всякой нечисти. И наконец, мир Земли — иное измерение, в котором на нашей планете природа победила техногенную цивилизацию и покрыло остатки былого величия человечества — остовы небоскребов, каменные обломки зданий, асфальтовые дороги — густым зеленым покровом буйно разросшейся растительности. Когда эти миры будут пройдены, группа, полная решимости и обладающая возможностями победить своего главного врага, соберется в его логове для последней схватки и несомненно победит (в конце концов, после нескольких попыток это вам наверняка удастся).

Ни у кого не вызовет удивления, что саундтреком к игре будут композиции группы KISS.



Безголовые твари, нападающие огромной толпой, при поддержке тяжелой ручной артиллерии надолго отобьют охоту без подготовки сворачивать в темные закоулки.



Не знаю, кто решил, что клоун с его гримом — это смешно. Это жутко, и в игре все расставлено на свои места. Разве не страшно увидеть такой зверский оскал прямо перед собой?

Для отстрела адского отродья героям предоставлено отличное оружие: ружье, стреляющее одиночными ледяными зарядами, но чрезвычайно эффективно, беспощадная автоматическая пушка, выплевывающая потоки расплавленного металла в своих жертв, и тяжелый, острый топор, как траву косящий наседающих бестий. Кроме этого, добавлены особые магические способности, поражающие врагов смертельными лучами, электрическими разрядами и огненными сгустками.

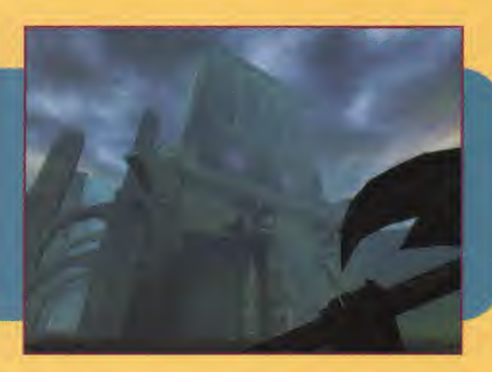
Над технической реализацией всех идей трудится команда, состоящая из программистов и дизайнеров, в свое время покинувших Ion Storm (если не помните, это та команда, которая вот уже который год трудится над проектом Daikatana). Трехмерный движок используется чужой — Monolith'овский, хотя и с небольшими доработками, и это позволило больше времени уделить проработке внешнего вида уровней и поведению монстров, которые как на подбор своеобразны и отличаются оригинальным поведением. Но к этому их обязывает внешний вид: ведь это зловещие клоуны, сумасшедшие жонглеры и эквилибристы, тяжеловооруженные силачи — в общем циркачи-психопаты. А главное, их всегда много. Встретить разом три десятка врагов — абсолютно нормально для игры, и также абсолютно нормально, свернув за угол, обнаружить там толпу совершенно



Тяжелый боевой топор снесет голову и расчленит тело любому глупцу, посмевшему напасть на легенду рок-музыки!



Темнота, страх и только черные силуэты одержимых жаждой убийства тварей на злом темно-синем небе…



Почему-то вся нечисть обожает селиться в старых каменных соборах. Сейчас мы разберемся с этими осквернителями святых мест.

иных созданий, чем только что поверженные.

Ни у кого не вызовет удивления, что саундтреком к игре будут композиции группы KISS. А что именно — решают сами геймеры. В Internet проводится опрос, какие бы вещи игроки хотели услышать, и по его результатам будет составляться музыкальное оформление. Другая интересная особенность, касающаяся звукового сопровождения, — зависимость темпа и напряженности звучания от количества оппонентов в пределах видимости героев. Попав в засаду из тридцати червей-переростков и паукоклоунов, вы заставите музыку разрастись до титанической мощи, а перебив их всех — можно вернуться к спокойному и даже плавному движению. Такая черта непременно создаст необходимую атмосферу, а уж поклонники творчества группы будут просто в восторге.



И кто только породил этого психованного паукоклоуна! Таким место в совмещенной психбольнице-зоопарке под усиленной охраной, а не на улицах города.

Я бы не назвал такой прием заботой о посетителях. Им, циркачам, конечно, виднее, но стоять и ждать, пока убьют, я не намерен.

KISS Psycho Circus: The Nightmare Child обещает стать серьезной, я бы даже сказал, грубой игрой. Когда врагов такое множество, от обалделой мочиловки никуда не деться — это вам не кроликов разводить, или куклу Барби в платьица одевать. Насколько качественно удастся реализовать разборки, не превратятся ли они в сумбурное и мало понятное действо, увидим при появлении игры. Ждать осталось не так уж долго. MG

Возвращение злобных стримрайдеров

MDK2

Роман Шиленко

Семь лет назад маленькая группа разработчиков Shiny Entertainment создала приставочную игру о похождениях веселого червяка Джима (Earthworm Jim) и стала известна всему играющему человечеству. В 1997 г. они решились на первый проект для PC, и им опять улыбнулась удача — MDK заметили. Interplay, владеющий частью акций Shiny, долго носился с идеей сиквела, но ребята отчего-то не потянули, и тогда издатель обратился в BioWare, известной благодаря Shattered Steel и Baldur's Gate. Биоверовцы восприняли идею с энтузиазмом (просто один из их боссов долгое время рубился в первый MDK) и продолжение вот-вот увидит свет.

Паспорт

MDK2

Жанр:	action от 3-го лица
Разработчик:	BioWare
Издатель:	Interplay
URL	http://www.interplay.com
Дата выхода:	I квартал 2000 г.

Сюжет первой части создавал впечатление, что его притянули за уши в самый последний момент и никакой изюминки авторы просто не успели придумать: ученые Земли (не будем тыкать пальцем, но главным заводилой у них был упоминаемый ниже доктор) захотели на халяву разжиться электроэнергией у каких-то космических потоков, но кто-то не вовремя сел за пульт, неправильная пимпа нажалась, и в результате из этих потоков на планету хлынули табуны стримрайдеров, принявшихся методично вырезать коренное население. Однако хуманов, в генах которых еще жила память о войнах с орками, импами, алиенсами и прочими хищниками, перемочить не так просто. Богатырь по имени Курт Хектик при поддержке доктора Флюка Хокинса и собаки-робота Макса спас мир. Уровни MDK не были логически связаны друг с другом, но за игровыми приколами, новыми на тот момент фичами (например, режим снайперской стрельбы) и оружием это за недостаток не принималось. Биоверовцы не могли не восполнить этот пробел и отрядили писателя сочинять строгий сюжет для MDK2. История получилась длинная, но смысл ее выражается коротко — стримрайдеры вернулись.

Игра начинается на нашей планете, затем плавно переползает на космические корабли противника, припаркованные на орбите, и в конце концов



Игравшие в MDK наверняка узнают в этих круглых штуковинах движок, позволяющий Курту Хектику (одному из очередных спасителей человечества) летать.





10 уровней в 4-х локациях, 20 видов врагов, 3 героя и старая как мир боевая задача «kill them all» — что еще нужно человеку, чтобы не спать ночью?

отправляет нас в родное измерение захватчиков. MDK2 предоставит возможность побегать по четырем принципиально разным локациям, разбитым на десять уровней. Новость в том, что теперь три уровня вы будете проходить Куртом, три Флюком и еще три Максом. Последний, десятый, уровень представляет собой финальный мордобой с художественным руководителем всего стримрайдерского племени. Понимая серьезность задачи, разработчики разрешат выбрать, кем проходить этот уровень. Это верно ТОЛЬКО для последнего боя, но во всех остальных никакой демократии — будете играть за кого скажут, а чтобы не возникало вопросов, объяснят, что двое других героев временно заняты неотложными делами, попали в плен или не в состоянии передвигаться по прямой.

Уровни начинаются с идеологической накачки, то есть с детальной лекции на тему «за что и как сильно мы не любим притаившихся на этом уровне», после чего мы вольны делать что угодно. Первый уровень MDK2 напомнит знакомым с первой частью о днях минувших сражений — это шахта, в конце которой Курту придется столкнуться с огромным водилой местного транспортного средства по имени Ганс. Этот боров вызывает мини-землетрясения при ходьбе, а его пушка имеет калибр с голову нашего героя. Кстати, в конце каждого уровня необходимо валить особо мерзкое и крутое создание.

Уровни начинаются с идеологической накачки, то есть с детальной лекции на тему «за что и как сильно мы не любим притаившихся на этом уровне»



Любой орк будет попросту опозорен рядом с этим стримрайдером. Пушка в его лапищах кажется не более чем зубочисткой.

Несмотря на то, что все три героя бьются за одно дело, их методы сильно различаются. Псина Макс это просто natural born killer, так как конечностей у него явно больше, чем положено (шесть), и в четырех из них он может держать ствол. Враг не пройдет. Помимо суровой огневой силы, собака обладает ранцевым двигателем, позволяющим ей летать. Более того, авторы планируют добавить ей систему автоматического наведения на цель. Такой вот терминатор, который, кстати, имеет привычку курить гаванские сигары (странные роботы поджидают нас в будущем).

Доктор Хокинс предпочитает орудовать мозгами или взрывчаткой, не забывая по пути изобретать новые виды вооружения из бытовой техники, кухонной утвари и прочих мирных предметов. На ученого ложится задача раскрытия многочисленных паззлов. Курт Хектик со снайперской винтовкой и черным костюмчиком для полетов является чем-то средним между двумя его спутниками, то есть предпочитает действовать в тени, убивать бесшумно и издали, хотя сюрпризы типа гранат класса «Черная Дыра» у него имеются. Вообще, BioWare немного увел игру из жанра action в сторону adventure, но в наше время, когда смешивают, казалось бы, несовместимые жанры, на это можно не смотреть.

А чем нас порадуют враги? Да хотя бы тем, что стали круче — ведь теперь их ведет в бой сам Император (а я всегда говорил: «Империя маст дай»). Всего ожидаются противники двух десятков мастей, созданные с нуля дизайнерами BioWare, но с таким расчетом, чтобы они во многом напоминали своих предшественников. Часть из них сделана просто ради прикола, но есть и такие, которым хватит одного удара, чтобы угробить ваших героев. Разведка доносит о больших зеленых доган-боях — главных вражеских штурмовиках. В одной руке гранатомет, в другой — плазменная пушка, в голове — пустота, а еще он прыгает, как кенгуру. При встрече с таким будет уже не до смеха. Мозги у врагов еще в первой части работали нехило, а уж теперь и подавно. Разработчики впихнули им в головы двухуровневую систему искусственного интеллекта, так что теперь противники стрейфятся,



Непонятное создание в лучах света — это пес-терминатор Макс. В отличие от MDK, вы сможете отправить его в бой под личным контролем.



Императору стримрайдеров в первой части показалось мало, и он вновь отправил легионы своих сограждан на Землю. Ну и пожалуйста. Нам сейчас пленные во как нужны!

прыгают и быстро врубаются в ситуацию.

Графический энджин носит название Omen и полностью принадлежит перу программеров BioWare, ни единой строчки кода из движка MDK в нем нет. Он поддерживает разрешения до 1600x1200 с 16- и 32-битным цветом. Динамическое освещение, реальные тени, выстрелы и взрывы, отражения, способность анимировать сразу большие куски окружающего мира, навороченная физическая часть — все при нем. Поначалу движок отлаживался на генерации мелких прикольных персонажей вроде танцующих рыбок или болтающих овощей, а потом их стало жалко выбрасывать, и они будут сохранены в финальной версии. Трехмерный звук также играет не последнюю роль в MDK2: часто уже по звукам шагов за дверью или стеной можно догадаться о виде врага.

Multiplayer'а не будет, что сегодня довольно необычно. Авторы готовы насмерть защищать этот пункт, аргументируя это тем, что при наличии такой сюжетной линии, сопровождаемой по ходу игры анимациями, и явного адвенчурного уклона об одновременной игре нескольких геймеров не может идти речи. Мне-то ничего, а вот многие могут и обидеться за такое. MG





Всего ожидаются противники двух десятков мастей, созданные с нуля дизайнерами BioWare, но с таким расчетом, чтобы они во многом напоминали своих предшественников.

Дезматч на звездной свалке

Star Trek Voyager: Elite Forces

Не пугайтесь, но это снова я и снова со стартрековским проектом — я ж не виноват, что Activision так размахнулась. Однако, судя по расположению звезд на небе и кофейной гущи в чашке, в ближайшие полгода новых проектов по «Треку» никто не начнет (хе-хе, это ты рано радуешься, в следующий номер я тебе еще пару превьювов по «Стар Трекам» от Interplay подкину. - Прим. отв. ред.). Хотя, если посмотреть на все «у целом», то складывается устойчивое впечатление, что мои любимые Star Wars постепенно проигрывают борьбу за геймера вселенной Star Trek. Вспомните последнее трио: Phantom Menace, Racer и Gungan Frontier. Это же полное «кю», если не сказать хуже. Может, настала пора определяться со своими предпочтениями в другой вселенной?..

Роман Шиленко aka Ranger

Капитан Катрин Джейнуей приняла под командование USS Voyager, и ее первым заданием было отловить корабль макизов. Преследование длилось чертовски долго, и в результате оба корабля оказались в Дельта-квадранте в 70 тысячах световых лет от Земли в потрепанном состоянии. Корабль макизов вот-вот должен был взорваться, и тогда его экипаж перебрался на борт «Вояджера», чтобы совместными усилиями вернуться домой (стоило тащиться в такую даль, чтобы там пожать друг другу руки и начать



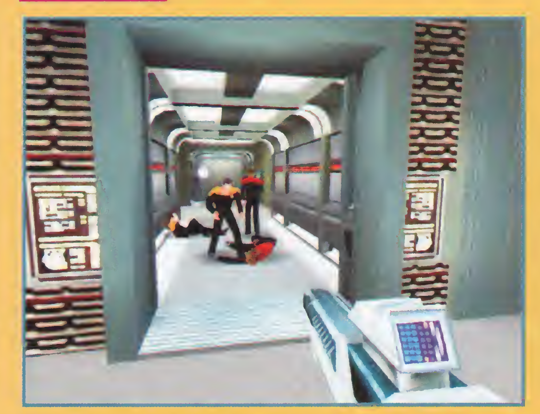
AI членов команды «Вояджера» позволяет им самостоятельно драться плечом к плечу с вами, оказывать медицинскую помощь на ходу, открывать двери, копаться в компьютерах, устанавливать взрывчатку.

Паспорт

Star Trek Voyager: Elite Forces

Жанр:	3D-экшн
Разработчик:	Raven Software
Издатель:	Activision
URL	http://www.activision.com
Дата выхода:	весна 2000 г.



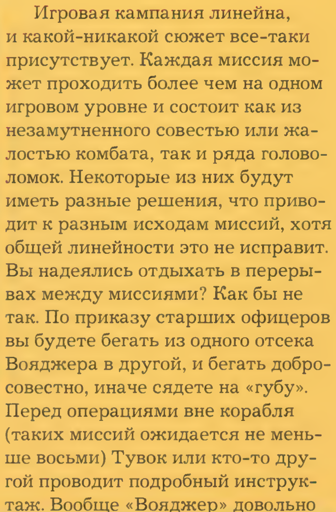


Трупы есть, оружие есть, всемогущий движок от Q3 Arena тоже есть, но чего-то все же не хватает... А, понял! Совершенно не видно крови, оторванных конечностей и потерянных внутренностей. Это тревожный сигнал.



На этот раз местом действия избран корабль Федерации U.S.S.Voyager, которого занесло в черт знает насколько дальний и пыльный угол Дельта-квадранта, за десятки тысяч световых лет от дома.

Игровая кампания линейна, и какой-никакой сюжет все-таки присутствует. Каждая миссия может проходить более чем на одном игровом уровне и состоит как из незамутненного совестью или жалостью комбата, так и ряда головоломок. Некоторые из них будут иметь разные решения, что приводит к разным исходам миссий, хотя общей линейности это не исправит. Вы надеялись отдыхать в перерывах между миссиями? Как бы не так. По приказу старших офицеров вы будете бегать из одного отсека Вояджера в другой, и бегать добросовестно, иначе сядете на «губу». Перед операциями вне корабля (таких миссий ожидается не меньше восьми) Тувок или кто-то другой проводит подробный инструктаж. Вообще «Вояджер» довольно оживленное место — по его коридорам по каким-то своим делам бегают многочисленные члены экипажа, чей уровень интеллекта на удивление высок. Если начинается стрельба, то гражданские стремятся заныкаться по углам, дабы не перекрыть боевикам «Вояджера» линии огня, после и во время боя фельдшеры самостоятельно подходят и перевязывают раненых, техники всегда готовы без лишних напоминаний (!) поделиться лишним устройством, открыть, взломать или взорвать что-либо. А члены Hazard Team вообще ходят на дело вместе с вами, своевременно и без особого идиотизма вступают в бой. Сейчас рассматривается вопрос об опциональном использовании приказов типа Stand, Fight, Guard, Follow Me, к которым давно привыкли фанаты симуляторов.





ломать мозги по поводу возвращения). Высший командный состав космического корабля U.S.S.Voyager принял решение о создании на борту спецподразделения Hazard Team для проведения разборок с алиенсами и разрешения самых заковыристых ситуаций. Отряд возглавил Lt.Commander Тувок. Под его руководством бойцы Александр/Александра Мунро (оно не гермафродит, просто пол этого персонажа выбирается геймером), Лес Фостер, Телсия Мерфи, Джулиет Гаррен и макизы Остин Чанг, Рик Бейзманн и Челл прошли суровую подготовку по комбату, оружию, использованию маскировки и т. д. И случай опробовать новые навыки в боевых условиях представился очень скоро. Вояджер занесло на всегалактический остров погибших кораблей, состоявший из множества как допотопных земных, так и невиданных доселе посудин.

Наши, считающие Землю пупом Вселенной, вообразили, будто они одни в этом секторе, и обломались — десантники неизвестной инопланетной расы поперли на борт через отсек с посадочными модулями. Справиться с ними будет вашим первым заданием, после чего главный инженер корабля, полуженщина-полуборг Анника Хансен aka «Семь из Девяти» (почему-то сразу вспоминается персонаж «6 на 9» из «Места встречи») приказала экипажу рассеяться по всему кладбищу в поисках необходимых ей для ремонта девайсов и материалов. Hazard Team должна будет с вашим участием вламываться на обитаемые космолеты боргов, малонов, клингонов и всех прочих (всего в EF вас ждут 14 живых и механических видов противников), а остальная команда в то же время с энтузиазмом помародерствует на давно покинутых кораблях.



Благодаря квейкареновскому движку разработчикам нет нужды напрягаться по поводу multiplayer'а, так как все уже готово, оттестировано и отлажено.







На вооружении Hazard Team находятся девять видов стволов, как стандартных для Федерации, так и новинок. В ходе боев на чужой территории вы сможете найти, подобрать и воспользоваться оружием ваших противников, если разберетесь, на что нажимать и где у этих штуковин ствол. Космофлотский фазер, выдаваемый в самом начале, самый примитивный ствол: легкий, работающий в двух режимах в зависимости от мощности поражающего эффекта. Фазер обречен болтаться на вашем поясе аки пейджер или мобильный. Фазерная винтовка, снабженная снайперским прицелом для охоты на особо стремных чужаков и стреляющая сжатыми фазерными лучами, гораздо интереснее. О характеристиках шести других орудий спецназовского труда, среди которых антиборговский Infinity Modulator, Stasis Weapon, Scavenger Gun, Raven пока предпочитает молчать.

Если верить заявлениям авторов (а им не всегда можно верить), EF станет первым не-ID'шным проектом, использующим движок от Quake III Arena, но при этом не стоит опасаться, что в итоге получится Quake Trek. Дизайнеры воссоздали огромный корабль по кадрам фильма с максимальной точностью. Всякие коврики, лампочки, униформа тщательно переносились в игру, не говоря уж об актерах, игравших в фильме главных персонажей и всех старших офицеров, нанятых Raven'ом, чтобы они своими лицами и голосами передавали «дух Звездного Пути». Ну а какие возможности обеспечивает движок от Q3, объяснять излишне: анимированные текстуры, сложные замкнутые пространства, крушение всяческих дверей, переборок, стен и прочих неровностей местности. К этому добавляются кое-какие наработки из Soldier of Fortune, в частности технология анимаций для обычных двуногих персонажей (прочие анимации сделаны «ручками»).

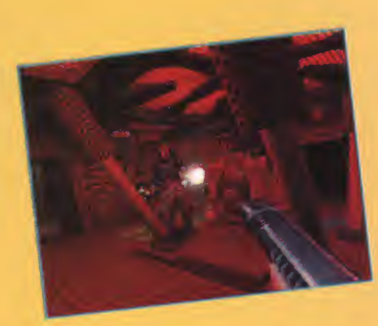


Вообще «Вояджер» довольно оживленное место — по его коридорам по каким-то своим делам бегают многочисленные члены экипажа, чей уровень интеллекта на удивление высок.

Благодаря квейкареновскому движку разработчикам нет нужды напрягаться по поводу multiplayer'а, так как все уже готово, оттестировано и отлажено. Место для традиционных deathmatch и capture the flag уже приготовлено, но Raven хотел бы добавить что-нибудь новое, поэтому планирует holomatch. Это deathmatch с игрой за любого персонажа, в том числе и за киношного, будь то человек, клингон, борг или натуральный алиен, и обязательным респавном главных действующих лиц в рубке корабля. Причина таких извратов лежит в студии Paramount, запретившей в ходе игры убивать главных персонажей фильма. Ожидается и cooperative, в котором каждый участник, помимо глобальной цели kill them all, должен достичь мелких локальных целей (у каждого игрока свои). За то, что проект появится на свет, можно не беспокоиться, поскольку Raven с пеленок занимается изготовлением игр на ID'шных движках и его программеры уже успели набить руку на подобной работе, но вот чего действительно стоит им пожелать, так это отсутствия тормозов с релизом, о них в последнее время спотыкаются слишком многие. MG

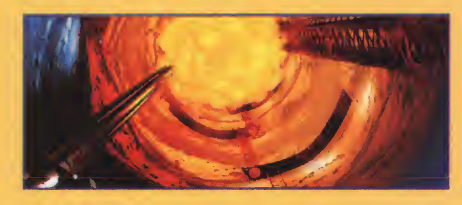


Основные усилия разработчиков пошли на воссоздание в игре корабля, максимально приближенного к киношному — Paramount Studios сильно беспокоилась об этом. Но для нас это не актуально — фильм мало кто видел.



Водный экшн на Марсе

Red Fury



Разработчики игр о светлом будущем в качестве основного места действия выбирают либо Землю, ощутившую на себе всю прелесть перенаселения, экологических катастроф, неизвестных эпидемий и табунов инопланетных захватчиков, либо сразу прыгают в дальний космос. О том, что между этими вариантами будущего должна быть еще колонизация Солнечной системы, вспоминают нечасто, поэтому планета Марс крайне редко всплывает в играх. Еще одним упущением является игнорирование темы экшна на воде. Хотя пара гонок на водных мотоциклах и катерах была, но при этом водная трасса мало чем отличалась от дороги в автомобильных гонках, а за серьезное моделирование водной поверхности никто не хотел браться. Interactive Magic решила восполнить недостаток того и другого в проекте Red Fury, работы над которым ведутся вот уже два года.

Роман Шиленко aka Ranger

Паспорт

Red Fury

Жанр:	3D-action
Разработчик:	Interactive Magic
Издатель:	Interactive Magic
URL	http://www.imagicgames.com
Дата выхода:	I квартал 2000 г.

Согласно I-Magic, колонисты приперлись на Красную Планету в 2025 году и первым делом сунули нос в ее недра. Полезных ископаемых оказалось полным-полно, и марсианские колонии начали разрастаться и процветать. Руководство Марсианского Союза городов-государств полностью подчинялось Земле (Terran Combine'у), и всех все устраивало, пока в конце XXII века Земля не прислала на Марс советника Курта Зондервана, возглавившего Союз.



В первые годы XXIII века марсианские ученые заваливали правительство просьбами дать им поиграть с терраформингом, но Зондерван объявил подобные разработки ересью, и ботаников стали преследовать. Ботаники обиделись и организовали тайное общество Martian Counterguard. В 2207 году Совет Земного «Комбайна» устроил импичмент Зондервану за нецелевое использование народных денег, но тот и не думал сдаваться без боя.



Смерть при столкновении с берегом или торчащими из воды скалами стала обычным делом на залитом водой Марсе.



Red Fury будет первой игрой, ужасно реалистично моделирующей воду, что позволяет угробить противника, используя только маневрирование и создание волн в нужные моменты.

Как это не раз бывало в прошлом, началась война за независимость. Войска землян медленно, но верно теснили местные вооруженные силы, но тут опять проснулись ботаники. Воспользовавшись свалившейся на них свободой от бдительного ока марсианского ФБР, ребята кинулись терраформить планету и стали выпускать в атмосферу какой-то газ. В 2212 году при штурме союзным спецназом одной counterguard-базы на Северном Полюсе Марса произошел ядерный взрыв, изменивший планету гораздо сильнее, чем вся работа ученых, так как пошла химическая реакция, весь лед растаял и началось всемарсианское наводнение. Войска Комбайна и Союза, не удосужившись ответить на вопрос «Что это так бумкнуло?», отдышались, просушили одежды и бросились мочить друг друга с новой силой. Ботаникам из Martian Counterguard на месте не сиделось, и они изобрели гидрокрафты для ведения боевых действий на водных просторах — эдакие высокоскоростные торпедные катера. Изобретение пришлось по душе и Комбайну, и Союзу, и вот уже эскадроны всех трех сторон носятся по марсианским морям и рекам.

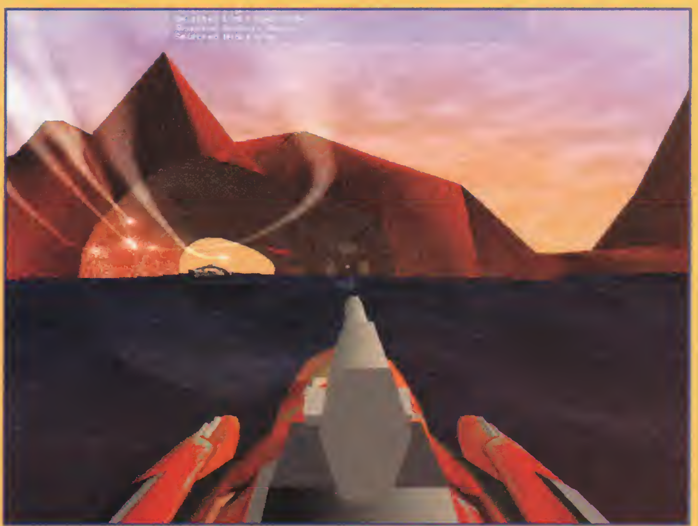
Итак, все более-менее ясно: Комбайн — это защитники имперских амбиций Земли, Марсианский Союз — это временные ребелы, Martian Counterguard — постоянные ребелы. У игрока есть возможность в ходе игры менять сторону, за которую он выступает, дабы постичь все плюсы и минусы. Каждая группировка обладает тремя уникальными моделями гидрокрафтов: легкой, средней и тяжелой, системами вооружений и дополнительными девайсами.

На гидрокрафте как основной боевой машине следует остановиться особо. Физический движок, разработанный спецами I-Magic, создает ощущение, что дело происходит действительно на воде. Пенный след и волны, порождаемые несущимся гидрокрафтом, сделаны скорее для красоты, но вот «реакцию» воды на взрывы придется учитывать. Если вы промазали ракетой по противнику, но ей все же повезло разорваться где-то поблизости, то поднявшаяся от взрыва волна может запросто выкинуть вражескую машину на скалы и рифы. Правда, то же самое она может проделать и с вашей лодкой. Или другой пример: преследование противника в туннеле. Жертва может сбросить небольшую бомбочку, практически безвредную на открытой воде, но в узком пространстве охотник будет встречен движущейся стеной воды и, скорее всего, размазан по стенам туннеля. I-Magic довольно скупа на информацию, но дала понять, что появятся торпеды, ракеты, гарпуны, минометы, тяжелые и легкие пулеметы, разнокалиберные лазеры, некие ядерные заряды, поднимающие при взрыве волны, выбрасывающие корабли противника на берег, джамп-джеты, позволяющие прыгать на короткую дистанцию. В перерывах между миссиями вы сможете переконфигурировать свой гидрокрафт: поставить другой движок, сменить вооружение, боевую раскраску, другую броню и т. п.

Single представлен кампанией из кучи отдельных миссий, увязанных с помощью роликов и брифингов в один букет. Зато multiplayer пойдет аж в 8 вариантах, включая мирные гонки гидрокрафтов. Multiplayer-арены будут больше по площади, в них присутствуют уникальные по дизайну базы и большие корабли. Авторы даже намекают, что новые виды гидрокрафтов для игры вмногером станут доступны с сайта компании. Объявлено о поддержке игры по модему и локальной сети, но особый упор сделан на Internet-серверы, способные принять до 80 желающих погоняться друг за другом на экзотической поверхности Марса.

Добавлю еще пару хвалебных строчек в адрес разработанного с нуля графического движка. Вода «реагирует» буквально на все волняшками волнами и волнищами самых разных размеров. Идет

Single представлен кампанией из кучи отдельных миссий, увязанных с помощью роликов и брифингов в один букет. Зато multiplayer пойдет аж в 8 вариантах.



Пусть вас не обманывает внешняя хрупкость этой лодки — вооружения в нее влезает столько, что любой разжигатель войны будет рад.



Столкновение имперских амбиций руководства Земли, тяги к свободе у прогрессивных марсиан и туманных желаний кучки безумных фанатов терраформинга стало основой очередного глобального комбата.

марсианский ливень — вся поверхность воды в кругах, рванула бомба — один круг, но большой. Плюс к этому водопады, коварные течения, жутко быстрые речки и сеть полузатопленных подземных пещер. «Поведением воды» можно и нужно пользоваться, поскольку есть ряд мест, куда гидрокрафт может попасть только подпрыгнув на волне, и вообще противника можно устранить одним мастерским вождением, создавая нужные волны и не применяя снарядов. Из неводных эффектов особо отмечаются густой туман и метеорный дождь, спутывающий карты абсолютно всем участникам боевых действий и превращающий поле боя в полный хаос. Про всякие объемные освещения, эффекты взрывов и т. п. можно не распространяться, так как они давно уже стали стандартом.



Каждая группировка обладает тремя уникальными моделями гидрокрафтов: легкой, средней и тяжелой, системами вооружений и дополнительными девайсами.

Основательность, с которой I-Magic подошла к созданию новой разновидности экшна, и потраченное на разработку время вселяют надежду на появление на рынке игры, в которую захочется именно играть, а не посмотреть на спецэффекты на сон грядущий. Тьфу-тьфу-тьфу на всякий случай. MG



Дело вселенского маразма живет и побеждает!

Stupid Invaders

Почему люди так любят играть в компьютерные игры? Ну это, в принципе, не секрет: потому что это позволяет им быть не собой, а кем-то другим. Причем, как правило, этот кто-то другой гораздо круче, чем сам игрок. И вот хилый мумифицированный геймер бегает по подземельям в железных латах с пятидесятикилограммовым топором и гасит ни в чем не повинных демонов, как в одной аркадной игрушке «Диабло». Или вот тот же геймер в виде тетки бегает по каким-то руинам, причем так, что от тетки видна только... хмм... спина, и думает, что он самый крутой на трассе. Хватит! Надоели герои! Хотим нормальную игру про придурков, но не таких кретинистых, как Бивис и его кореш!

Николай Панков aka Лыжник

Это не я говорю, это закричала общественность, которой наскучило быть самой умной и крутой. И общественность была услышана, а так как все ее недовольные вопли стараются удовлетворять услужливые разработчики, они решили написать игрушку Stupid Invaders, в смысле «Глупые Захватчики».

Компания-разработчик — новичок на рынке игр. Можно сказать, небольшая никому не известная компания под названием Gaumont. До этого ничего путного они не производили, кроме каких-то там фильмов низкобюджетных. Ну там типа «Пятого Элемента», «Леона» и им подобных... При этом у компании имеется и студия, выпускающая мультики (диснеевские), вот она-то и решила отойти от традиций и создать гейму, в связи с этим игра выглядит, как смесь 3D-изображений с классической анимацией. Судя по скриншотам, местные художники не зря хавают свой кусок



Паспорт

Stupid Invaders
Жанр: adventure
Разработчик: Gaumont Multimedia
Издатель: Ubi Soft
URL http://www.ubisoft.com
Дата выхода: февраль 2000 г.





вая, что Gaumont занимается выпуском во Франции диснеевских мультиков, в качество озвучки можно даже поверить. Правда, только на французском — что будет с другими языками, мы пока говорить воздержимся.

По жанру эта игра принадлежит к вымирающему жанру adventure (притом не такому adventure, которым теперь почему-то стали называть всякий 3rd-person отстой, а самому что ни на есть настоящему adventure,

в простонародье именуемому «квест»), за что огромное спасибо издателям и разработчикам, не побоявшимся поддержать не слишком популярный нынче стиль. А все потому, что

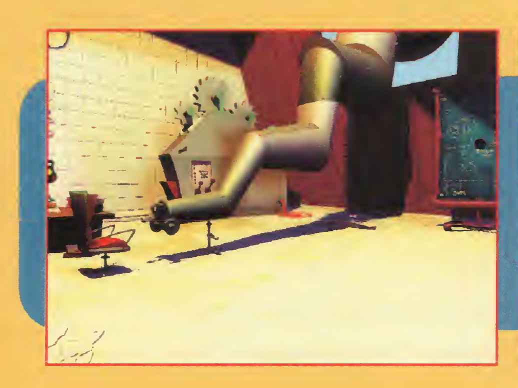


расслабился потребитель! Лень ему ломать голову над всякими загадками. Зачем такое надо, если можно чисто конкретно засветить ракетой куда-нибудь?! Стыдно, очень стыдно должно быть некоторым. Но самые стойкие ценители квестов остались и с нетерпением ждут новинок в своем любимом жанре. В компании Gaumont это вроде осознали. Понимают они также и то, что тем, кто остался, фуфло не подсунуть, а следовательно, от них следует ждать высококачественного продукта.

Рассказывает игра о приключениях пятерых идиотов, которые прибыли к нам на Землю из космоса. Вы спросите, зачем нам идиоты из космоса — у нас что, своих не хватает? Нет, со своими-то у нас все как раз нормально, вы их тут тоже увидите, а господа Горгеус, Кенди Стерео, Этно и Бад прибыли для проведения на нашей планете пикничка. Однако их братья по разуму на нашей планете не дремлют! Злобный доктор Сакарин, невростеник и ксенофоб, пристально следил за прибытием высоких гостей. А у дока есть маленькое хобби — он ловит представителей чужих рас и изучает их в своей секретной лаборатории. Очень уж боится мужик вторжения из иных миров... Метод изучения пришельцев прост до безобразия — вы можете такие научные изыскания проводить даже дома. Инопланетянин глушится и закатывается в колбу с формальдегидом, после чего работает экспонатом музея. Сама игра заключается в попытках избежать этой почетной участи и не стать добычей доброго доктора и его подручного — психопата Болока, профессионального охотника за головами, который придумывает хитроумные ловушки, надеясь победить пятерку прибывших на пикничок алиенов. Их спасает только одно — все ловушки идиотские, как и все остальное в этой игре!

Короче говоря, игра — стандартный квест с идиотским сюжетом. Надо сказать, что это гораздо лучше, чем идиотский квест со стандартным сюжетом! По ходу игры вам предстоит

Рассказывает игра о приключениях пятерых идиотов, которые прибыли к нам на Землю из космоса.







хлеба с килькой, а следовательно, выглядит графика высокопрофессионально. К тому же, по словам создателей, к озвучиванию игры привлечены профессиональные актеры, при помощи которых было достигнуто превосходное качество звукового оформления. Учиты-

Ничто человеческое даже тупым и даже инопланетным захватчикам не чуждо. И это правильно.



Надо сказать, что подобную концепцию квеста (про инопланетных захватчиков и злобных землян) мы уже видели в другой замечательной игрушке, изданной UbiSoft — U.F.O.s.



Вот они, наши главные герои, тупые захватчики. То ли они все с разных планет собрались, то ли на их дальнем хоумворлде эволюция могучие кренделя выделывала, но похожи они друг на друга едва ли.

контролировать всех пятерых пришельцев в различных местах, каковых насчитывается на данный момент около пятисот, в том числе и навозная фабрика. То бишь игра намеревается быть большой, а прохождение ее займет около тридцати часов. Кроме уже названных семерых кретинов, в «Глупых Захватчиках» можно обнаружить еще около пятидесяти абсолютно безмозглых личностей, которые призваны радовать пользователей своим маразмом.

Итого: лично я с удовольствием посмотрю на то, что получилось у французских программистов, так как люди, заявляющие «Мы пытались сделать эту игру настолько безумной, насколько это было возможно», заслуживают уважения. Каждому нормальному человеку иногда необходимо куда-то деть свое безумие, чтобы не вырвалось, так почему бы не истратить его на «Глупых Захватчиков», раз уж они специально для этого и сделаны? А мы, безумцы, и вовсе почувствуем себя тут как дома! Ура, товарищи! За дело маразма в играх! MG



А вот и недобрый земной профессор, надумавший тупых захватчиков заспиртовать. Сам, надо сказать, тоже нормальной человеческой внешностью похвастаться не может. Мультик как никак.

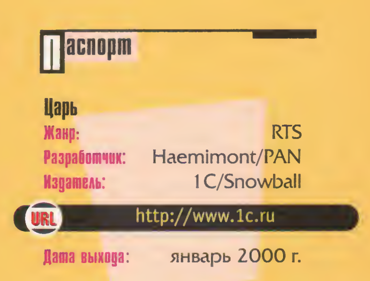
Warcraft для бедных

Царь



Николай Барышников

Первопроходцем жанра RTS была незабвенная Dune 2. Рискну предположить, что до сих пор ни одна стратегия реального времени так и не смогла приблизиться к этому шедевру всех времен и народов (а надо ли?.. Прим. отв. ред.). Тем не менее разработчики не оставляют надежду создать некий продукт, который запомнится игрокам не меньше, чем великолепная Dune 2. И вот не так давно, в эту борьбу за пальму RTS-первенства включилась новая команда из дружественной Болгарии. Ребята из Haemimont не стали мудрствовать лукаво, позаимствовали все самое лучшее из Warcraft и Age of Empires, чтобы создать собственный «коктейль» с типично славянским названием «Царь».



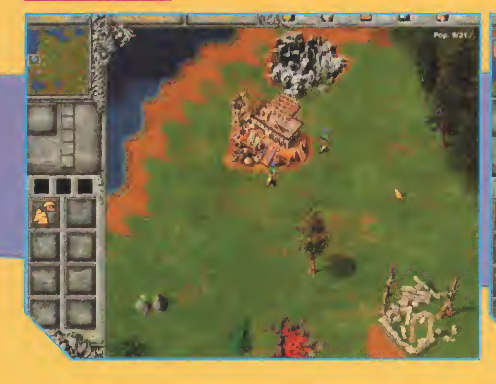
Паспорт

Царь

Жанр:	RTS
Разработчик:	Haemimont/PAN
Издатель:	1C/Snowball
URL	http://www.1c.ru
Дата выхода:	январь 2000 г.

Сюжетная завязка «Царя» не претендует на особенную оригинальность: «где-то там далеко» было королевство, и правил им старый и мудрый царь. Но однажды, словно из ниоткуда, пришли силы Зла, и мир погряз в бесконечной войне. Царь погиб в бою, цветущее королевство распалось на кучу мелких территорий, беспрестанно воюющих друг с другом. Вам предстоит сыграть роль сына павшего короля и победить Зло, исковеркавшее жизнь ваших подданных. Однако прежде чем сра-









зиться с захватчиками, вам придется объединить отколовшиеся территории, покорив их правителей. Глобальная кампания разбита на три десятка миссий, однако



Крутизна графики и увлекательность игрового процесса видны невооруженным глазом. Наши парни, набравшись опыта, рубят злые порождения Зла. Извините за тавтологию, но они по сюжету именно такие.

порядок их прохождения во многом зависит от ваших успехов на предыдущих этапах. Главный герой игры — европеец, и, как уже было сказано, ему предстоит покорить соседствующие нации: арабов и азиатов. Как и в Heroes of Might and Magic III, вам придется несколько раз выступить в роли предводителя соперничающих сторон, возглавить армии воинов Востока, что, несомненно, делает игру только интереснее.

Как и любая уважающая себя стратегия в реальном режиме времени, «Царь» предполагает сбор разнообразных ресурсов и так называемый строительный менеджмент. Всего доступных ресурсов пять: пища, золото, камни и дерево (пятый ресурс засекречен). Все перечисленные «полезные ископаемые» добываются стандартным способом — рабским трудом крестьян. Причем пища, пожалуй, — первостепенный ресурс. Забавно, что еду можно добывать десятком различных способов, а не только банальной охотой на страусов и крокодилов или выращиванием зерновых на фермах. С таким же успехом можно ловить рыбу и заводить крупный рогатый скот (то бишь мясомолочных буренок), который с удовольствием будет производить щедрые порции молока с завидным постоянством. В экстренном случае коровок не возбраняется забить на мясо. Кроме этого вы всегда сможете возвести специальную постройку, которая позволит вам проводить бартерный обмен ресурсов (хотя и по крайне невыгодному курсу). Излишки еды или дерева можно в любой момент обменять на золото или камни.

Каждая цивилизация имеет примерно по два десятка строений (совершенно непохожих друг на друга), что привносит в игру еще большее разнообразие. При этом все доступные постройки можно грубо поделить на два глобальных класса: «обыкновенные» или «базовые» — лесопилка, кузница, конюшня, ферма и т. п., а также «уникальные» — храм, гильдия волшебников, гильдия ремесленников, гильдия воинов. Построить любое из вышеперечисленных зданий весьма проблематично, ибо на это вы потратите огромное количество ресурсов, которые не так уж легко добыть. Поэтому очень часто вам придется принимать серьезное решение: по какому пути идти дальше. Если вы построите гильдию волшебников и наплодите магов, в ваших руках окажутся могучие заклинания: «огненный дождь», «невидимость», «вызов големов» и многие другие. А храм позволит вам производить клериков, умеющих лечить, и откроет доступ к «крестовым походам» (просто убийственная штука — за весьма скромное количество золотых монеток вы станете обладателем огромного отряда суровых паладинов). В некоторых «затяжных» сценариях или многопользовательских играх вы сможете построить все уникальные строения, так что проблема выбора стратегии развития отпадет сама собой.

Я предполагаю, что в России «Царя» ждет успех, — вспомните, как любители RTS сметали с полок «Орду», позиционировавшуюся как «русский Варкрафт» (замечу вскользь, что тогда еще не вышел лицензионный русский HOMM3, и вообще дело было давно и неправда — *Прим. отв. ред.*). «Царь» на порядок интереснее и современнее: в нем вы не найдете убогой графики, ориентированной под DOS (вот ведь... Как подсказывает коллега, тут вы найдете [какую угодно] графику, ориентированную под Windows. — *Прим. отв. ред.*). Да и истинно ролевых элементов в болгарской игре намного больше (видать у болгаров с этим делом лучше, чем у поляков... — *Прим. отв. ред.*). Любой юнит во время сражений получает очки опыта и со временем становится намного сильнее: повышаются показатели атаки и защиты. Впоследствии отборные боевые единицы можно превратить в героев. Кроме этого у каждой единицы есть инвентори, в который можно положить некоторый магический предмет: от различных щитов, мечей и лечащих

Графика «Царя» ничем не уступает Age of Empires или Warcraft 2 (сейчас, кстати, самое время не уступать в графике второму Warcraft'у).



Откуда здесь голова с острова Пасхи — неважно. Главное — побороть Зло, потому что оно злое. А голова наверняка может дать ценный совет доброму воителю Добра.



Сия картина ничего вам не напоминает? Нет-нет-нет, мы скрины не перепутали. Просто болгарские разработчики подошли к проблеме клонирования просто: чего мучиться-то? Взял, забрал из клонируемой игры графику, и все дела. И художникам меньше платить надо. А в Blizzard все равно ничего про болгарскую поделку не узнают.

снадобий до волшебных книг с заклинаниями! Как вам, к примеру, колесница, которая умеет «пуляться» молниями (типа круто! — *Прим. отв. ред.*)?

Как я уже сказал, юниты-ветераны можно превращать в героев, однако имеются еще и штатные «ратоборцы». Если вы играете не в отдельный сценарий, а в кампанию, то, во-первых, вы в первой же миссии получите под свое начало принца, в дальнейшем к нему присоединятся все новые уникальные бойцы. Приятно, что часть ветеранов будет всегда сопровождать своего короля, переходя из одного сценария в другой. Другой аспект «ролевизации» «Царя» состоит в том, что далеко не в каждой миссии вам придется отстраивать свой город, чтобы потом штурмовать пяток вражеских замков. Очень часто вся ваша армия будет состоять всего из нескольких бойцов, которым придется скрытно пробраться на какую-нибудь территорию, поговорить с определенными NPC, выкрасть тот или иной артефакт или же ликвидировать некоего врага.

В «Царе» есть встроенный редактор карт. «Ну и что?» — скажете вы. — «Кого этим сейчас удивишь?» В общем-то, конечно, редактор карт — не бог весть что, однако с его помощью вы сможете не только «перекурочить» любые карты, нарисовать собственные (их размер практически не ограничен!!!), но и вставить в игру любые звуковые эффекты, музыку и даже картинки, если посчитаете, что они способны ее украсить. Редактор позволяет создавать не только одиночные миссии, но и целые связанные кампании со сложной системой подсчета очков, определения победителя и разнообразными mission goals.

Графика «Царя» ничем не уступает Age of Empires или Warcraft 2 (сейчас, кстати, самое время не уступать в графике второму Warcraft'у. — *Прим. отв. ред.*) — такая же симпатичная спрайтовость, красивые юниты и монстры (общее количество которых достигает не менее полусотни), динамичные, дышащие жизнью постройки, забавные и веселые фоны, красивая водичка. Звуковое оформление стандартно по меркам современных стратегий: просто, грамотно и «в тему». Музыка помогает погрузиться в мир игрушки, мягко льется из динамиков и ни капельки не раздражает (особенно если выключить. — *Прим. отв. ред.*). Присутствует и многопользовательский режим (до восьми человек одновременно по локальной сети или Internet). Отмечу, что уровень компьютерного интеллекта достаточно высок (а-а-а-а-а-а-а-а!!!! Неужели? Вот это уже нечто новое... — *Прим. отв. ред.*): «железка» исповедует жесткую, атакующую игру. Очень часто вы только начинаете развиваться, а AI уже выслал боевую группу, целью которой является серия мелких отвлекающих ударов, например убийство неохраняемых работяг-крестьян. Измотав вас подобными действиями в стиле hit&run, компьютер переходит к массированной осаде, не забывая и об экономическом развитии своего тыла.

!

Как и любая уважающая себя стратегия в реальном режиме времени, «Царь» предполагает сбор разнообразных ресурсов и так называемый строительный менеджмент.

Я считаю, «Царь» вполне достоин того, чтобы российские пользователи заинтересовались (увидите на полке — обязательно обратите внимание. Но вот прежде чем распространять оное на содержимое коробки, хорошенько подумайте. — *Прим. отв. ред.*).

P. S. от отв. ред. Не удивляйтесь, дорогие читатели, большому количеству мрачных комментариев по тексту. Просто не верю я в героические поделки братьев по разуму из бывших дружественных стран. Страны-то у них, конечно, замечательные, но вот игрушки кривые до безобразия. Стандартный вариант — все откуда-то слизано, причем слизано халтурно, ну руки не оттуда растут, не сумели сделать так же, как Westwood (или кто-нибудь другой, подставить в зависимости от жертвы слизывания). Вот вам «Царь» — очередное слизалово. На сей раз, если верить автору, с «Дюны 2». Крута-а-а!!!

В «Царя» лично я не верю еще по одной причине: его релиз откладывается уже почти как год. Значит, то, что мы получим, может, будет смотреться и получше, чем «убогая графика под DOS», но все равно душок мы почувствуем на расстоянии. Даже у крутых фирм игрушки, выходящие с такими задержками, смотрятся не ахти, но те иногда выезжают на крутой идее, а вот в нашем случае...

В нашем случае ждите в февральском номере некролог. Хотя, может, я не прав, а вот автор наш, напротив, как раз прав. Кто знает?..

P. P. S. от отв. ред. «Князь», «Царь»... Третью игру предлагаю назвать «Хмырь». Про нечисть на просторах славянских селений. MG





Враги сжигают родную хату (обратите внимание, как грамотно реализованы огненные эффекты...). А все потому, что грамотные воители стену строят вокруг замка, а не только с одной стороны.



Сутки за рулем

Le Mans 24 Hours

Юрий Салтыков
aka Битник



Le Mans 24 Hours
Жанр: автосимулятор
Разработчик: Eutechnyx
 http://www.eutechnyx.com
Издатель: Infogrames
Дата выхода: I квартал 2000 г.

Игровая индустрия все больше превращается в настоящую, со всеми признаками поточно-конвейерного производства. Любая успешная идея тиражируется, копируется и множится до бесконечности. Конкурентная борьба все жестче. Если вы до сих пор не решили, какую из аркадно-автогоночных серий, Need for Speed или Test Drive, предпочесть, вот несколько доводов в пользу последней: Test Drive 6, Test Drive Off-Road 3, Test Drive Rally, Test Drive Cycles, Le Mans 24 Hours (это только в Европе из названия Test Drive убрали). Все эти игры обрушатся на нас в ближайшие месяцы. Отрадно, что общего у них не так уж и много, кроме названия серии. Наиболее оригинальной обещает стать Le Mans, вот ее разбором и займемся.

Делает игру опытная английская команда Eutechnyx, на счету которой уже есть весьма достойный автосим — Grand Tour Racing '98. Теперь же она замахнулась на создание по-своему уникальной игрушки: Le Mans 24 Hours — официально лицензированное воспроизведение всемирно известной кольцевой гонки 24 Heures du Mans, проходящей ежегодно на дорогах севера Франции аж с 1906 г. Насколько я помню, впервые делается попытка компьютеризировать эту по-настоящему экстремальную гонку.

Разработчики, прежде чем приступить к написанию кода, провели титаническую подготовительную работу, чтобы игроки получили игру, максимально приближенную к действительности. Для начала кольцо Le Mans было заснято на фотопленку чуть ли не подюймово. После этого были скопированы все реальные машины, принимающие участие в гонке. Каждая команда ответила на вопросы многостраничной анкеты, посвященной особенностям именно их машины. Дополнительные данные были получены даже от производителей автомобильной резины.

Все доступные регулировки не столько позволяют выжать максимум из машины, сколько просто подгоняют ее к вашему стилю вождения.

В 1999 г. гонку выиграла машина BMW. После этого команда разработчиков заново пересняла это авто на фото и видео. Теперь можно быть уверенным, что все рекламные наклейки на вашем BMW в игре в точности соответствуют реальным спонсорским наклейкам на реальной чемпионской машине.

Ночные гонки — это что-то. Лишь бы save/load не испортил впечатления от игры. Настоящие игроки должны хотя бы попробовать пройти 24-часовое испытание не пользуясь этой читерской функцией.

В игре будут три режима гонок — Arcade, Simulation и собственно Le Mans. С аркадой все понятно и без дополнительных объяснений. Никаких тебе квалификаций, пит-стопов, тюнинга машины, просто садимся и гоним, как сумасшедшие. Кто-то такие гонки любит, я нет. Симуляция — привычный всем режим чемпионата-карьеры. Вы выбираете одну из 24 команд и начинаете чемпионат за нее. В зависимости от ваших успехов станут доступны более навороченные машины, а возможно, поступит предложение перейти в более крутую конюшню. Чемпионат проводится в трех классах — GT2, GT1 и машины-прототипы (вот она, крутизна-то, где). Правда, не совсем понятно, на каких трассах будет проходить чемпионат. Возможно, придется гонять по знакомому кольцу Le Mans во всяких там зеркальных отражениях и тому подобных извращениях. Но, безусловно, самым интересным будет режим Le Mans, в котором нам предстоит принять участие в знаменитых суточных гонках и провести за рулем время от полудня до полудня. Разработчики, конечно, предусмотрели возможность



Демонстрация графических красивостей движка игры. Тут тебе и блики от фар на мокрой дороге, и тянущийся за машиной след из брызг. Кстати, форма фар у машин разная. Ночью это может помочь пораньше понять, кто это вас там пытается догнать.

Если присмотреться, то на заднем плане видна платформа с телекамерами. Это не просто элемент пейзажа, а элемент реального пейзажа. Трасса воспроизведена с точностью до дерева, т. е. каждое дерево в игре имеет свой реальный прототип.











save/load в этом режиме, но, думаю, найдется достаточно любителей, которые попробуют провести гонку без перезагрузок, 24 часа напролет.

Перед тем как выйти на трассу, придется некоторое время побыть механиком, настраивая машину под себя и под погодные условия. Регулировать можно не все, но многое: ограничение максимальных оборотов двигателя, прижимную силу, тип резины, количество топлива на борту. Если честно, то все доступные регулировки не столько позволяют выжать максимум из машины, сколько просто подгоняют ее к вашему стилю вождения. Но у нас ведь не «Формула-1», нам на этой машине целые сутки ехать, так что задумываться придется больше о надежности, чем о скорости. Скорость, конечно, тоже важна, но можно быть быстрее всех на трассе и проиграть гонку в боксах. Каждому игроку придется самому разрабатывать тактику пит-стопов. А их за сутки будет куда больше, чем в той же «Формуле-1».

Графический движок у игры будет свой, а не от Test Drive. Естественно, трехмерный, полигональный и все такое. Но вот из стандартных графических библиотек будут поддерживаться только Direct3D и Glide. Владельцы акселераторов не от 3Dfx могут изрыгать проклятия и посыпать голову пеплом, но поддержки Open-GL не будет. Очень много внимания разработчики уделили свету. Нас ожидают красивые закат/рассвет и блики от фар на мокрой ночной дороге. Даже тени от деревьев будут падать в зависимости от положения Солнца, а не все время в одну сторону. Кроме трехмерной графики, появится и трехмерный звук, а также поддержка рулей с feedback. Игра по сети тоже возможна, но только по локалке, а не по Internet.

В физической модели Le Mans учитываются и состояние, и температура шин, и состояние дороги, и накапливающиеся повреждения. Кстати о повреждениях, даже если вы сверхаккуратный водитель и не летаете на обочину, и ни с кем не сталкиваетесь, то за сутки что-нибудь обязательно выйдет из строя. Многие поломки исправят механики в боксах, а что-то может стать и фатальным. Так что во время гонки придется следить не только за дорогой и соперниками, но и за показаниями приборов, чтобы в случае чего успеть заскочить в боксы на ремонт, пока не стало слишком поздно.

> !
>
> *Никаких заранее прорисованных кувырков через крышу не будет. Каждое столкновение просчитывается заново и последствия влечет именно такие, какие получились бы и в реальной жизни.*

Традиционно нам обещают «умный» AI. Поведение компьютерных соперников определяется не раз и навсегда зашитыми скриптами, а рассчитывается исходя из текущей ситуации. Поэтому разработчики обещают, что у игроков должно складываться ощущение соперничества с живыми людьми, а не с автоматами, всегда ведущими себя одинаково бестолково. Не слишком-то я в это верю, но пока нам остается только надеяться, что доля истины в этих обещаниях все-таки будет.

Нельзя не упомянуть и об аварии. Какая же гонка без столкновений? Вот здесь-то и развернется во всей красе реальная физическая модель всего, что происходит на трассе. Никаких заранее прорисованных кувырков через крышу не будет. Каждое столкновение просчитывается заново и последствия влечет именно такие, какие получились бы и в реальной жизни. Причем, это справедливо даже для аркадного режима гонок. Так что, может быть, и аркаде можно будет найти полезное применение, например устроить с друзьями конкурс на самую красивую аварию.

Le Mans 24 Hours — первая игра, в которой такое значение приобретает не само вождение, а стратегическое мышление гонщика. Залить топлива побольше, чтобы останавливаться пореже, или наоборот: останавливаться почаще, а ехать побыстрее?

Пожертвовать управляемостью ради скорости или выставить прижимную силу побольше, но уверенно чувствовать себя даже на изношенной резине? Самое интересное, что из-за большой по времени продолжительности гонки ответы могут быть разными даже у одного и того же гонщика. Погода, соперники, состояние машины — все может внести свои коррективы в заранее составленную стратегию. Пусть в игре и не хватает возможностей тонкой настройки машины, но зато с лихвой — построения стратегического рисунка гонки. В Le Mans победит не гонщик с лучшими рефлексами, а гонщик с лучшими рефлексами, приложенными к лучшей голове. MG

Frostibite (Отморозок)

Бокал: шампанское блюдце



Компоненты:

- Текила Sausa — 25 мл;
- Ликер Cream de Cacao White — 25 мл;
- Ликер Blue Curaqao — 1/2 барной ложки;
- Сливки — 50 мл.

В этой, с позволения сказать, статье я постараюсь рассказать всему гэймерскому миру о вселенной Warhammer, созданной фирмой Games Workshop и включающей в себя несколько разных, ролевых и не очень, игр.



Warhammer — игра или реальность?

Фил Шраге



A Plaguebearer of Nurgle



Мир, где происходит действие всех этих игр, называется The Old World. Это западная часть огромного континента, который с некоторой натяжкой можно назвать Европой. Дело в том, что география мира Warhammer достаточно сильно напоминает географию еще одного малоизвестного мира, в простонародье называемого Землей. Запад похож на Буржуйскую Америку, также, если постараться, можно отыскать и Африку.... Гхм, я отвлекся...



Так вот, the Old World представляет собой мир где, как водится, соседствуют эльфы, гномы, люди, орки и прочая нежить. Вообще, за основу при создании этого мира была взята скандинавская и кельтская мифология, и, конечно же, бессмертные произведения Толкиена«Сильмариллион» и «Властелин Колец» (Что это такое, объяснять, надеюсь, не надо — каждый уважающий себя ролевик должен, как мне кажется, это прочесть). У этого мира существует своя история, свои законы... Всю историю этого мира я рассказывать не буду, она описана в рульбуке (книге правил) игры WFRP. Только не надо думать, что рульбук — это обязательно малюсенькая книжечка, как, скажем, в Magic the Gathering (ничего себе малюсенькая книжечка... — *Прим. отв. ред.*). «Правильная книга» в Warhammerэто здоровенный талмуд, напоминающий по объему «Властелина Колец». Не пугайтесь, правил там не так много, просто там полностью описан The Old World.

О Warhammer Fantasy Battles я много рассказывать не буду, о нем и так известно достаточно. Скажу лишь, что это не РПГ, скорее, походовая стратегия. В ней вам предстоит собрать одну из 12 армий, среди которых есть высокие (не в смысле роста, а в смысле происхождения) эльфы, гоблины, люди, нежить и т. д. Собирание армий заключается в следующем: вы покупаете фигурки той армии, которую решили собрать, раскрашиваете их специальными красками, и можно начинать воевать. Но это, если вкратце. А если подробнее...

Все фигурки отличаются несколькими характеристиками, среди которых есть сила, интеллект, количество атак за ход, хитпойнты, сила воли, инициатива...

И еще парочка. Юниты разных рас имеют свои особенности, например, эльфы хорошо колдуют, бретонцы в ближнем бою кому хочешь голову отгрызут, нежить давит числом и сильными героями, у дварфов самые крутые магические предметы... Чтобы не было эффекта разных «весовых категорий» армий, введены поинты. Каждый юнит стоит определенное количество поинтов, слабые — поменьше, сильные — побольше. И турниры проводятся на разных уровняхармии на 2000 поинтов (это средняя) и на 5000 (самое то, игра занимает примерно 6—7 часов). Еще я слышал про сражения армий по 10000 поинтов, но я не могу представить себе стол, который может вместить такую армию. Засим две армии дислоцируются на стол, извлекаются линейки и кубики (шестигранные), и начинается битва. Может, как-нибудь мы опишем это дело подробнее (если у вас, читатели, будет такое желание).

Единственный, но большой недостаток — все это дорого. Скажем, собирание армии на 2000 поинтов обойдется примерно в $80-100. Плюс краски, которых нужно по

меньшей мере 20 (Одна баночка$1). Можно, конечно, фигурки не раскрашивать, как поступают многие российские вархаммериты, но тогда теряется половина кайфа от игры. Плюс сам набор для игры, в который входит рульбук, разнообразные фишки, специальные линейки и некоторое количество фигурок — еще $70. На набор, правда, имеет смысл скинуться с другом, потому что он нужен всего один.

Warhammer Fantasy Roleplay

А это как раз та самая WFRP, в правилах которой описан весь the Old World и которая мне, по правде говоря, больше нравится. Эта игра представляет собой классическую ролевуху, построенную на взаимодействии с гэйм-мастером. Как, вы не знаете, кто такой game master? Ну тогда по порядку...

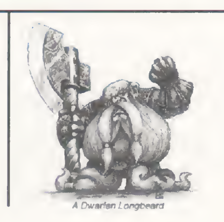
Чтобы в это играть вам понадобится рульбук, отксеренный из него character sheet и пара друзей, хотя бы один из которых должен обладать интеллектом выше среднего и хорошей фантазией (Если найдете такого — вам дико повезло. Хватайте его за все выступающие части тела и прибивайте к нему табличку game master). Все. А, чуть не забыл. Дайсы! Дайсы — это такие кубики, которые не совсем кубики. Ну вот, вы какие кубики знаете? Шестигранник? Ну, это, конечно, круто, только мало. Для игры в WFRP вам понадобятся 7 кубиков: два десятигранника (D10), один восьмигранник (D8), один двенадцатигранник (D12), один четырехгранник (D4), и, наконец, один шестигранник (D6). Вот так. И не вздумаете назвать дайсы кубиками. С кубиками играйте в «НЭП» или «Менеджер», а это — дайсы. И никак иначе.

Далее. Character Sheet — это лист, на котором записаны все сведения о вашем герое. А их, надо сказать, много. Там и характеристики (в общей сложности четырнадцать штук), и скилсы, они же умения, и оружие ваше, и броня, и заклинания.... В общем абсолютно все. Теперь о создании самого персонажа.

Вы выбираете имя, расу, пол, цвет волос, цвет глаз, рост, вес... Потом набрасываете характеристики, профессию (от нищего до ученика мага). Кстати, эльф нищим стать не может. Чуть не забыл, вы можете стать либо эльфом — крутые добрые маги и хорошие лучники, либо дварфом — крутые бойцы, либо человекомпожалуй, единственно возможный вариант для черного мага, либо хоббитом — хороший вор.

Вы спросите: «А что, собственно, нужно сделать, чтобы игра началась?». Например, вы хотите ударить кого-либо мечом. Сначала

Чтобы в это играть вам понадобится рульбук, отксеренный из него character sheet и пара друзей, хотя бы один из которых должен обладать интеллектом выше среднего и хорошей фантазией.


A Dwarfen Longbeard



вам нужно бросить тест на weapon skill, то есть умения владеть оружием, если тест пройденможно начинать подсчитывать урон. Берется ваша сила (допустим, 4), к ней прибавляются характеристики оружия. Потом бросаете кубик D6, складываете все это, а потом вычитаете из получившегося результата toughness (толстокожесть) и броню оппонента. Полученное число и есть нанесенный урон. Если он превышает количество оставшихся у него хитов, оппонент умирает. Другое дело, если гэйм-мастер не хочет, чтобы он умер, то он и не умрет.

Вообще, гэйм-мастер в игре — бог. Он, и только он, решает, что должно случиться с вами, он определяет, сколько опыта выдать вам за очередное приключение (опыт тратится на повышение характеристик и общего уровня персонажа), и он управляет миром, в котором вы живете. Речь гэйм-мастера во время игры выглядит примерно так: «Ночью в комнату забрался вор. Он вооружен одноручным мечом, лицо закрыто капюшоном, рука тянется к вашему кошельку. Ваши действия?» Вы говорите, что хотите взять меч, который, ложась спать, предусмотрительно положили под подушку, и ударить вора. Если ваша инициатива превосходит инициативу вора, можно и попробовать...

Но, пожалуй, самое интересное, что есть в WFRP — это магия. Вы можете стать одним из пяти магов (в принципе, можно пройти карьеру нескольких магов, но об этом позже — элементалистом, Иллюзионистом, Некромантом, Демонологистом или просто Боевым магом. Некромантами и Демонологистами могут становиться только персонажи с alignment «хуже» neutral, поэтому традиционно добрый эльф стать им не может. Элементалистами и Иллюзионистами, наоборот«лучше».

Карьера мага состоит из продвижения с первого по четвертый уровень. Соответственно, магам первого уровня доступны заклинания первого уровня, магам четвертогозаклинания четвертого уровня (тавтология здесь вынужденная, ногами не бейте).

Традиционно самыми сильными считаются магидемонологисты, так как они могут вызвать Greater Demon'а, способного в одиночку уничтожить компанию сильных героев. Но, чтобы вызвать этого демона, нужно:

1. Начертить пентаграмму (тест на интеллект, если вы не знаете имя демона, от интеллекта при броске отнимается нехилое число). Не начертилизаклинание провалено, а драгоценные magic point'ы уже потрачены!
2. Произнести само заклинание. Так как оно четвертого уровня, при тесте на интеллект от него отнимается 40.
3. Если демон вызван, его нужно еще удержатьтест на силу воли. Причем при вызове Greater Demon'а от силы воли отнимается 50 (если тест провален, демон может на вас напасть).
4. Для всего этого дела нужны ингредиенты, достать которые крайне сложно.

Ну как? Круто? Кроме того, темные маги с повышением уровня имеют приличный шанс сойти с ума, или у них могут начать трястись руки во время боя... Им очень сложно найти учителя (если вы придете в гильдию магов, и там скажите, что хотите стать демонологистом или некромантом вас могут того... убить короче.) Зато не особо сильные боевые маги лишены всей этой головной боли, да и учителя для них найти легче... Короче, все сбалансировано.

Я написал лишь, может быть, одну сотую того, что надо написать об этой не-игре. Но... лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать. Нужно почувствовать атмосферу этой игры, пожить в the Old World... Кто знает, возможно там вы найдете себя...

Итак, в мире Warhammer вы можете стать воином или магом, вором или лучником... в конце концов, не так уж и важно кем. Важно другое. Мир Warhammerэто мир, где вы можете все. А разве не это главная мечта человека?

Где (и почем) можно в это поиграть: Питерский клуб «Саргона»там в основном играют в MtG, но и Fantasy Battles тоже, да и купить там это можно. Хороший клуб, я сам там часто бываю. Адрес: Новочеркасский, 47. А вот с WFRP сложнее... То есть играть-то можно где угодно, а вот купить это в России пока нельзя. Я заказывал сам рульбук по Internet, а уж дайсы достал у нас. Книга стоит что-то порядка $30, один набор дайсов $3. Если у вас возникли какие-то вопросы, я с радостью на них отвечу. Мыльте на lokir@mail.ru. Моя ICQ 39931144. MG



В этом выпуске:

Приветы!
Каждый раз, как я сажусь писать вступление к разделу, меня охватывает страшный и мохнатый соблазн — разродиться здоровенной аналитической статьей на тему игр, мегахитов, жизни и вообще. Но я с этим соблазном честно борюсь, так как не положено вместо вступления разражаться речугой типа «я стою на самокате, который броневик». И оно, наверно, правильно — потому как вступление — это нечто, что предшествует чему-либо. Поэтому перейдем к делу. Мегахиты. Очень хорошие игры. В них играть и играть, так что не надо! Особенно много в этом месяце получилось всяких разных, которые имеют прямое или косвенное отношение к нежно любимому мною Unreal. Эх. В общем, играйте, господа, играйте. А я пойду речь толкать, благо редакторы неосмотрительно согласились меня выслушать.

Искренне Ваш, Данила Матвеев

Алексей Кравчун

Нереальное колесо времен

Если не вспоминать про UT и Q3 (к моменту выхода данного номера игра уже должна поступить в продажу), WoT — это игра, которую я ждал больше других, по крупицам собирая в сети информацию. Спросите, откуда подобные чаяния? Да просто не верил я, что игра на движке Unreal, разработка которой началась задолго до выхода самого «Нереального», может оказаться провальной (и в смерть Daikatana я тоже не верю). Она и не оказалась, кое в чем даже превзойдя ожидания. Если думаете, что теперь до самого конца статьи ничего, кроме дифирамбов, в ней не предвидится, то глубоко ошибаетесь. К счастью или к сожалению, но недостатков в Wheel of Time хватает, другое дело, что благодаря наличествующим достоинствам замечать их совсем даже не хочется. Поэтому давайте разбираться со всем по порядку.

Поскольку описание игры принято начинать с рассказа о сюжете, мы не будем отступать от этого негласного правила. Гм, вы не читали «Колесо времени» Роберта Джордана? И зря! Именно на основе этого произведения построена сюжетная линия игры. Но успокойтесь, я тоже этой книги (на самом деле это довольно длинная серия, которая еще не закончена) не читал, от чего, скажу я вам, играть было не менее интересно. Это, кстати, первый показатель качественности любой игры «по мотивам»: если в нее играют не только фанаты «того, по чему». В Wheel of Time, я уверен, будут играть многие, с творчеством Джордана не знакомые.

В давние времена в мир (именно потому, что без войн) пришел Темный (Dark One). С ним долго воевали и наконец победили. Упрятали за четыре (в книге их семь) великие магические печати (Seals) и решили, что теперь все будет путем. Как бы не так. Всегда найдется тот, кто решит всем напакостить. Так и здесь, отыскался некто Ишимель (Ishimael), возглавивший бригаду отщепенцев (Forsaken) с целью захапать все печати и освободить Темного. Отверженным противостоят три других группировки, тоже плохие, но зло пущать в мир пока не собираются. Дети света (the Children of Light) сказываются хорошими, но на деле — откровенные религиозные фанатики. Держат профессиональную армию и в любой момент готовы загрести все под себя — им только волю дай. И, наконец, Седаи (Aes Sedai). Эти вроде и совсем положительные, только между собой постоянно ссорятся. Между группами поддерживается постоянное равновесие за счет того, что ни одна из них мириться ни с одной другой не желает. У каждой организации есть по одной печати, которую берегут, как зеницу ока.



The Wheel of Time

Жанр: FPS
Разработчик: Legend Intertainment
Издатель: GT Interactive
URL http://www.gtinteractive.com

Системные требования:
Процессор: Pentium-II 300 МГц
RAM: 32 Мбайт

Главное, чтобы все они не оказались у Ишимеля. На этом-то и завязан основной сюжет. Игра начинается как раз тогда, когда этот плохиш собирает достаточную армию (по его мнению), чтобы выбить все печати себе и пробудить-таки Dark One. Вы в игре выступаете на стороне Aes Sedai в лице Элейны Седай (Elayna Sedai), которой поручается собрать все печати воедино, во избежание неприятных последствий, к которым может привести попадание Seals в лапы Ишимеля. Игра начинается с того момента, когда этот отщепенец крадет у Aes Sedai их печать. Вернуть! Срочно!

Ну как, интересно? Вот и ладушки. Давайте теперь разберем игру по винтикам. Отверткой же назначим мое заведомо предвзятое мнение (это темная сторона всех авторских статей, пускай некоторые и стараются заретушировать ее под объективность). Пункт номер раз — графика. С нее вроде

Арчер Children of Light всматривается в даль в поисках врага. Ему невдомек, что враг уже близко, под самым носом.

Местный вариант межуровневого телепортера, довольно симпатичный, следует заметить.

как начинать не принято, но мы от догм отступим. Потому как она тут в эшелоне первом, и не потому, что всего остального в нехватке, а потому, что даже при его наличии в глаза бросается. Все, с чьим мнением я считаюсь, от графики Wheel of Time в восторге. Говорят, что «это круто, клево и все такое». Это для статистики: не исключено, что ваша реакция будет похожей.

Как альтернативу этому «фонтану» приведу свое собственное мнение. Единственной игрой, от графики которой я в восторге, был Unreal, даже несмотря на то, что на моей тогдашней машине он тормозил нещадно. Так вот, Wheel of Time, по крайней мере, не загубил движкового потенциала, чего пока никому не удавалось: все игры, вышедшие на движке, по сравнению с детищем самих разработчиков были просто омерзительны (вспомнить хотя бы Klingon Honor Guard).

Но! Еще одно «но». По атмосферности Wheel of Time обгоняет Unreal на добрый корпус. В «Нереальном» я испугался только один раз: при первой встрече со скаарджем. В Wheel of Time пугался раз пять-шесть, а это дорогого стоит.

Чем еще берет «Колесо» за душу, так это открытыми пространствами. Такой простор за всю свою жизнь я видел только два раза: в игре Esoteria, но там все было сугубо спрайтовым, и на Северном Кавказе, на высоте три тысячи метров над уровнем сами знаете чего. Так что, если вам по душе простор, то преступлением будет пройти мимо Wheel of Time.

Финальный поиск печатей в самом разгаре, эта — третья.

Боевая магия

Элейна умеет использовать магию всех школ, так что никакого RPG (в свое время, кстати, обещанного разработчиками) не будет. Классика FPS с необычной начинкой и только. Кстати, талисманы могут сочетать в себе свойства нескольких направлений (воды и спиритизма, например), что ничего, кроме факта осознания, не дает, но полностью соответствует книжному эквиваленту. Чай не спроста сам Джордан пристально следил за разработкой игры и давал мудрые рекомендации, хотя в авторах так и не значится.

А вот с разнообразием текстур в пределах одного уровня, на мой опять же взгляд, ребята чуток напортачили: мало их, текстур. И следов от магии на стенах не остается. И, что совсем уж непростительно, в Wheel of Time проблемы с кровью. Как это понимать? А вот как. Если в «Воре» ее (крови) отсутствие воспринималось как должное, то в «Колесе Времени» она присутствует. Мало того, чувствуется, что ее должно быть много (ну представьте себе Doom без крови), но ее почему-то очень мало. И она совсем невыразительная: так, какие-то грязные пятна на стенах и полу, обладающие странным свойством изменять свои очертания и количество в зависимости от угла, под которым на них смотришь. Довольно забавно: заходишь в зал, пол в котором залит кровью ваших недавних врагов, поворачиваешься немного, и вот уже на полу виднеется только одно ржавое пятнышко. Еще поворот, и опять весь пол залит кровью. Но это уже так, придирки.

За что еще следует пожурить Wheel of Time, так это за модели монстриков, обитающих в игре. Хилые они какие-то, недоедают, наверное. Бедняги. Полигонов на каждого — раз, два и обчелся, движения резковаты. Текстуры довольно коряво наложены, и упаси вас господь заглянуть хоть одному из монстров в глаза: эдакие косые спиральные дырищи. Но издали все выглядит очень чинно, даже движения становятся плавными: одно загляденье, как орк метает в героиню секиру. Пластика, однако.

Худосочные, как выяснилось, бывают не только тупые. Более того, супостаты умны не по годам. Разработчикам удалось достигнуть уровня скаарджей (в плане

Боевая магия

Вот и добрались мы до святая святых Wheel of Time: оружия. И тут вот вам здрасьте. Как вы отнесетесь к тому, если я вам скажу, что оно в игре не предусмотрено? Пугайтесь! Только не столь стремительно, потому что оружия нет лишь в привычном понимании FPS. Все членовредительство Элейна Седай осуществляет посредством магии. Ter'angreal называется. Последняя поделена на пять школ и представлена в игре талисманами, каждый из которых обладает определенным количеством зарядов: собрал талисман, получил магию. Те же патроны, только само оружие искать не надо. А школы, вот они: Air, Earth, Fire, Water и Spirit.

Но! Unreal мне нравится больше, хотя я готов понять тех, кому больше понравился Wheel of Time. В «Колесе времени» лично мне не хватает буйства красок и всяких навороченных эффектов, обильно присутствующих в продукте Epic. Слишком уж все мрачно и темно.

Удивительно, но игра почти не тормозит. Заслуга в том, скорее всего, алгоритма снижения детализации при увеличении расстояния до объекта. Но нам-то главное, чтобы работало. И оно это делает, причем с изрядным рвением.



AI монстров, а не своего собственного, хотя и это уже не мало) и даже во многом его переплюнуть. Уж не знаю, скрипты это или настоящий интеллект, но, когда монстры убегают куда-то в горы от твоих метких выстрелов с вершины, а через некоторое время ты обнаруживаешь их у себя за спиной... тут и добавить нечего. Единственное, в чем супостаты замечены не были, так это в вызове подмоги, ну и ладно: на наш век и с имеющимися хлопот хватит. Главное, что воевать интересно: если одного противника уложить не особенно сложно, то с двумя-тремя повозиться придется изрядно — далеко не каждый бот воюет столь же умело. Поэтому, товарищи «трактористы» (это те, что играют



тируется. Вернее, входит в сумрак и появляется где-нибудь за спиной Элейны Седай. Страшное дело, если вовремя не оглянуться, потому как бьет практически всегда наповал.

Второй монстр — это... Как бы так помягче-то объяснить. Туман! Именно так. Представьте себе, что



Вот на этом столике и нужно собрать все печати. Тогда и Свет восторжествует, и Тьма падет, и вообще всем резко станет хорошо.

Боевая магия

По сути же заклинания делятся на два направления (это совсем уж грубо, но жизненно) — на заклинания нападения и защиты. Первыми, понятное дело, рекомендуется одаривать врагов: тут и фаерболы, и вихри, и самонаводящиеся разряды, и молнии... много еще чего, всего и не упомнишь. Вторыми соответственно нужно защищаться, потому как без этого в Wheel of Time никуда. Защита тут не пустой звук, а насущная необходимость: попали на ветреную вершину горы, извольте применить протект-магию, чтобы ветерком не сдуло. Под водой плавать изволите — а магия против течения у вас имеется, а дышать вы как изволите? И все в таком же духе. И уж если переходить на конкретику, то серию финальных битв с темными магами без заклятия защиты «зеркало», отражающего всю магию противника и возвращающего его адресату, и вовсе не выиграть. Так что пользоваться придется всем. За счет той же магии в игру привнесен некоторый элемент тактики: пройти некоторые миссии, не поработав хорошенько головой и не скомбинировав грамотно несколько спеллов, попросту невозможно.

без mayслука), удачи вам: как-нибудь забреду на ваши быльем поросшие могилки, выпью стаканчик за здравие.

Теперь еще один пинок «в огород»: разнообразие монстров хромает. Если орки и гоблины (применительно к Wheel of Time и те и другие зовутся троллоками), то все на одно лицо. Различия минимальны и заметны лишь вблизи, а на практике сводятся к уровню здоровья и силе удара. Маги — это вообще песня, по внешнему виду и не отличишь, кто перед тобой: дилетант или апологет высшей школы. Понимание приходит в луже собственной крови на полу и с осознанием факта, что сохранялся минут десять назад. Ух, злыдни. Но закон компенсации сработал и здесь: несмотря на скудность вражеских рядов, есть в игре парочка монстров, которые по своей оригинальности дадут фору любому супербоссу из любой другой игры.

МууДраал — тип с магическим арбалетом, получив хорошенько по загривку, не умирает, а телепор-

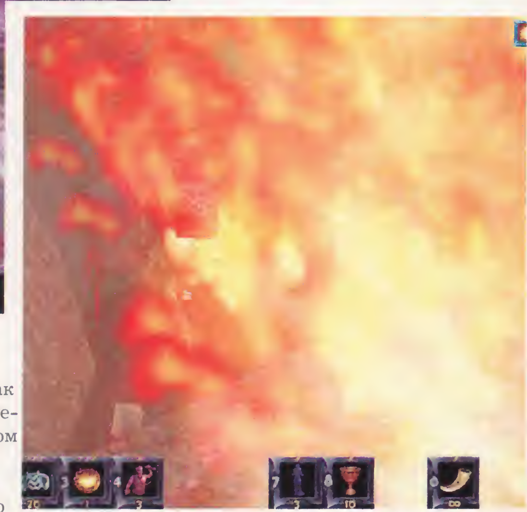


из отверстия в стене вылетает струйка самого настоящего тумана и начинает преследовать вас, отнимая жизненную энергию при касании. И убить нельзя. Только убежать подальше, выйдя из зоны «действия» данной конкретной струйки. Я сначала был настолько ошарашен, что не сразу сообразил, что это вообще враг, думал предмет интерьера. Когда попадешь в «перекрестье» влияния четырех-пяти подобных струек, волей-неволей начинаешь задумываться о тщетности всего сущего.

Вот такие они — монстры Wheel of Time. С одной стороны, вроде как пресно, а с другой — чертовски оригинально. Нравится или нет, можно решить только поиграв. А, чуть не забыл: летающие монстры отсутствуют как класс.

Пришла пора поговорить об уровнях. Хотя, как уже было подмечено, они не слишком разнообразны, но представляют собой совершенно различные миры, отличающиеся как набором текстур, так и представленными монстрами. Собственно, на протяжении игры Элейне предстоит побывать на территории всех четырех «организаций», включая Белую башню седаев (White Tower). А в качестве дополнения отправиться в местный аналог ада и сразиться там с парочкой магов. Ад, кстати, чертовски напоминает последний уровень игры Dark Vengeance: такие же подвешенные в пустоте острова. Все же остальное довольно обычно. Есть уровни в подземельях и уровни-переростки, выводящие нас на открытые пространства, но больше всего сочетанных вариантов, когда из недр канализации вылезаешь на поверхность, но только вздохнешь полной грудью, как уже пора лезть обратно.

К оригинальным чертам можно отнести наличие уровней совсем без противников. Присутствуют только ловушки (здравствуй, старина Thief): шипы в стенах, люки в полу, фаерболы из бойниц.



И скажу честно, я бы был от них в полном восторге: уж больно грамотно смоделированы, если бы не управление. Применительно к Wheel of Time это очень тонкий вопрос. Для уровней ловушек оно не подходит однозначно: ни тебе выглядывания за угол, ни осторожного шага, на который ловушки не срабатывают. Но и для простого action оно не доросло. Нет, вы не подумайте чего: удобно и практично. Но напрочь отсутствует приседание. Соответственно и возможность прятаться за всевозможными аспектами местности отсутствует. За колонну, правда, встать можно, но вот за ящиком каким притулиться — извините, не выйдет. Я это к чему клоню: в сингле с этим мириться еще можно, но что вы скажете про такой десматч? Стоп, про это — отдельным абзацем, а пока еще немного про уровни.

Есть в Wheel of Time замечательная подборка уровней по защите цитадели (базы) и тюрьмы (маленькой базы). Охранять придется в компании товарищей, которыми управляет компьютер, причем делает это довольно грамотно. По крайней мере, ведут себя помощники ничем не глупее нападающих монстров, а про их интеллект уже говорилось. Настоятельно рекомендую: тыкать пики в стены, копать дыры-ловушки в полу и заниматься прочим саботажем троллоков довольно увлекательно. Жаль, что в игре таких миссий совсем мало, а то бы мы им показали!

Ну вот, от основной части, кажется, открестился. Теперь чуток про мультиплейер. А говорить-то про него особо и нечего. Называется вся эта ботва Цитаделью и сводится по сути к стандартному десматчу с добавлением всяких ловушек, которые можно строить самому (более подробно — в абзаце про миссии защиты). Увы, но, насколько это все увлекательно, мне проверить не удалось, ибо связь — никакая, не пойму, в чем тут дело: то ли сервера так перегружены, то ли сетевой код ни в дугу. Только поэтому я и говорю про Wheel of Time deathmatch с таким пренебрежением. А там кто его знает, может, за ним будущее, но, учитывая UT и Q3: Arena, сомневаюсь. Одно, правда, неоспоримо — оригинальность. Так что какое-то количество граждан в это играть точно будет, хотя бы потому, что это не так, как у других. Я не из их числа, а потому проехали. Были бы боты, была бы почва для размышлений, а так — увы. Поговорим лучше о музыке, звуке и оставшемся (раcту убого. Я бы предпочел, чтобы всего этого кошмара совсем не было: сюжетную линию можно и в текстовом варианте преподать (благо так и делается, только уже после просмотра кино)... Не стоит: могут не понять. Советую второй сидюк в дисковод не совать и роликов противных не смотреть.


Начало миссии по обороне цитадели: подопечные готовы действовать.


Один из самых опасных монстров в игре — МууДраал. Умеет входить в сумрак, а также выходить из него, что обычно плачевно сказывается на состоянии вашего здоровья.

Боевая магия

Помимо упомянутых двух видов заклинаний, есть и всякого рода уникальные примочки. При помощи одних можно проходить сквозь решетки, активировав другие — поменяться местами с оппонентом (особенно полезно, если он по другую сторону пропасти). Есть и левитация, только она не летать позволяет, а лишь планировать, замедляя процесс стыковки с поверхностью пола. Вообще магии — море, ни один другой FPS таким разнообразием похвастаться не может: на каждой цифире висит от трех и более заклинаний. И все их необходимо использовать по мере прохождения — баланс налицо. И напоследок: есть в игре замечательная такая кнопочка F12, с ее помощью можно получить всю информацию по данному спеллу, и не нужно далеко ходить. Глоссарий, который всегда с тобой...



нее не упомянутом) недостатке игры.

Звук и музыка просто хороши. Мало того, что атмосферные, так еще и качественные. Музыка, кстати, интерактивная, но я этого как-то не заметил, потому как был увлечен самой игрой. Лучше, чем в Unreal, и этим все сказано. А вот что касаемо недостатка, так вот он: второй диск игры под завязку набит межуровневыми вставками — очень-преочень длинными, изобилующими диалогами и созданными на движке игры. Получилось не то что мрачно, а попро-

Во всем же остальном игра просто лапочка. Сейчас я вам крамольную вещь скажу: когда вышел полный UT, я был где-то на середине Wheel of Time. И тем не менее я прошел игру до конца, выкраивая минутки между безумными часами Assault'a, и собрал-таки все четыре печати на газетном столике возле камина в комнате Элейны. И в ближайшее время вознамериваюсь сделать это на hard'e (до этого играл на medium, и мало не показалось). Применительно ко мне это говорит о многом. Товарищи, играйте в Wheel of Time, и вам воздастся, оно того стоит.

До скорых встреч, Q3: Arena, однако. MG

Василий Балуев

Их ответ терроризму

Delta Force 2

Перед началом собственно рассказа об игре принято писать некое вступление. Но игра, о которой пойдет речь ниже, не нуждается во вступлениях. Это просто Delta Force 2, и этим все сказано.



Игра начинается после просмотра весьма занятного ролика. В нем бойцы вашего подразделения разносят лагерь террористов, кладут их небритыми мордами в грязь и торжествуют победу. Все, как и должно быть. Вот только одного я не понял. В ролике «Дельта» действует дружным, слаженным коллективом, а на протяжении всей игры вам приходится бегать практически в одиночку. Пользы от коллег по отряду никакой. Так, постреляют изредка, убьют пару-тройку бандитов в камуфляже и стоят как пни по весне. Единственное, за что я им благодарен, так это за крики «Снайпер на башне». Пусть далеко не всегда «башня» действительно оказывается башней (это может быть и окно на втором-третьем этаже дома), но все равно спасибо. Иногда помогает.

Так вот, после просмотра ролика вам нужно выбрать себе бойца, который под вашим чутким руководством пройдет все миссии и кампании, а потом будет внукам про свои подвиги у камина рассказывать. Но не советую любителям РПГ заранее пускать слюнки вожделения. Кроме национальности, других параметров у вашего бойца не будет. Не сможете вы также повысить тактико-технические характеристики вашего бойца в процессе приобретения опыта. Не стать вам отличником боевой и физической подготовки. Все зависит от гибкости пальцев, остроты зрения и мощности процессора.

Выбрав страну-производителя солдата, вы можете также подобрать подходящую фотографию и назваться так, как пожелаете.

Вот что бывает после предупредительного выстрела в голову из винтовки 50-ко калибра. Ну разве не прелесть? И пусть жизненно важные органы не задеты, но никто не может сказать, что я его не предупреждал.



Эх, хорошо на травке летом. И главное, что меня никто не видит, а значит, и не подстрелит. А я всех вижу. Особенно в оптический прицел. И никакая трава их не спасет.



Паспорт

Delta Force 2

Жанр:	тактический симулятор
Разработчик:	Novalogic
Издатель:	Novalogic
URL	http://www.novalogic.com
Системные требования:	
Процессор:	Pentium-II 233 МГц
RAM	64 Мбайт
	3D-акселератор

Тактика и стратегия

В начале игры вам необходимо выбрать одну из двух кампаний: Operation Common Resolve и Operation Global Enforcement. В первой вы боретесь с террористами, использующими биологическое оружие, во второй — ядерное.

Затем приятный женский голос проведет короткий брифинг, где расскажет, куда, зачем и в каком составе вас посылают. А также просветит, кто вам будет противостоять, каким оружием и техникой обеспечен. Поверьте мне, не нужно пропускать брифинги. Их умные люди придумали. От вашей внимательности зависит не только выбор ору-



Кто вам сказал, что люди не летают? Значит, они не служили в спецназе. Наше дело маленькое, сказали лететь — спрашиваешь, на какой высоте.

Сержантские советы

Вертолеты противника сбивайте сразу, как только он повернется к вам кабиной. Потом на это времени вам уже не дадут.
Бронетехника может стрелять, а может и не стрелять. Поскольку наличие экипажа со стороны определить невозможно, лучше уничтожать заранее. На бронетранспортер хватает трех гранат из подствольника.
Если террорист засел за окном или за препятствием, подпрыгните и стреляйте. Главное — вовремя нажать на курок.
Во время снайперской стрельбы нужно тщательно рассчитывать каждый выстрел. Если ветер северо-западный, а противник находится дальше 500 метров, цельтесь чуть выше и правее. И наоборот.
Если на вершине башни никого не видно, это не значит, что там никого нет. Это значит, что у вас слабый оптический прицел. Несколько очередей по помогут вам избавиться от возможного противника.
С любой, даже самой крутой горы можно спуститься, не теряя здоровья. Нужно только идти наискосок и шагом.
В воде не тонут, там плавают. Не бойтесь нырять в водное препятствие, но не забывайте, что жидкость — плохая защита от пуль. Там могут сидеть и террористы, поэтому, прежде чем бежать мимо, хорошенько оглядите водоем.
Нормальные герои всегда идут в обход. Не прите напролом, у противника всегда численное превосходство. Выйдите стороной к точке задания, уничтожьте охранников, а также тех, кто прибежит на выстрелы, и выполняйте свою миссию.

жия (а ведь вполне можно оказаться против танка без гранатомета), но и успех миссии, поскольку именно на брифинге подробно разжевывается, кого вам надо убить, а кого — доставить в целости и сохранности, что найти и куда принести.

Но в то же время предложенный командованием план передвижения — далеко не идеальный вариант. Более того, как правило, — самый неудачный. Поэтому использовать стоит только навигационные отметки, а в остальном ориентироваться по обстановке. Тем более, что разработчики предусмотрели отличную подсказку — экран спутниковой связи. На нем, помимо окружающей географии, вы можете увидеть всех солдат противника, своих коллег и то, куда они в данный момент смотрят. Причем видно даже тех, которые прячутся в зданиях. Те, которые вам уже не противники или не коллеги, помечаются крестиками. Просто и понятно.

Добавилась также опция ведения переговоров, включающая около десяти команд, предложений и выражений, наподобие «Мне нужна помощь!», «Я захожу внутрь», «Кто следующий?». В одиночной игре это вроде как и ни к чему, зато в командной — ох какое подспорье.



Давайте знакомиться. Меня зовут Черный Орел. По правде говоря, меня никто не зовет, я всегда сам прихожу. По профессии — десантник, по специальности — снайпер. Любимое оружие — Barret 50-го калибра. Выйду на пенсию, буду подрабатывать киллером. Если до пенсии доживу.

Враг не дремлет

Естественно, террористы до сих пор продолжают пользоваться услугами отдельных отмороженных элементов, которые, словно камикадзе, бросаются на врага, обвешавшись взрывчаткой. Но их число непрерывно уменьшается.

Сержантские советы

Передвигаться нужно если не ползком, то на корточках. Это значительно уменьшает вероятность быть обнаруженным и подстреленным.
Никогда не выскакивайте на гребень холма. Вас видно отовсюду. Выползите туда и оглядитесь в бинокль. Пристрелите всех террористов, и только тогда поднимитесь на корточки. Если в вас выстрелят, снова падайте ничком, отползайте в сторону и ищите стрелявшего.
Не выходите на открытую местность перед домами. Террористы любят сидеть возле окон. Переползите на возвышенность напротив дома и внимательно осмотрите окна в бинокль или прицел. Что делать с замеченной за стеклом тенью, понятно.
Проводя зачистку зданий, пользуйтесь старым спецназовским принципом: «В комнату входят двое: вначале граната, потом я». В крайнем случае передвигайтесь шагом. Это поможет вам избежать обнаружения.
Террористы могут быть где угодно. Они любят сидеть в кузовах грузовиков, внутри самолетов. Подходите к таким местам с особой осторожностью.
Засевших в палатке террористов выкурить очень просто. Одна граната — и палатки вместе с начинкой нет.
Бочки с горючим тоже могут сослужить хорошую службу. От одной пули взрываются не хуже гранаты.
Если перед вами не стоит задача освобождения заложников, запустите в дверь каждой хижины по гранате из подствольника. Это значительно сэкономит время.



Оружие победы

Первое и самое простое оружие спецназовца — это нож. Но не надейтесь, что террористы будут настолько глупы, что подпустят вас на расстояние удара. Вот в первой «Дельте» иногда удавалось. Но там противник был глуп и беспечен. А метнуть эти несколько сантиметров легированной стали никак не получается.
На левом бедре у вас всегда пистолет. Обычный десятизарядный Heckler&Koch 45-го калибра с глушителем и без, а также пистолет для подводной охоты. Выбор ясен — пистолет с глушителем. Иначе зачем это грохочущее чудовище без оптического прицела, да еще бьющее всего на 50 метров?
А вот дальше начинаются чудеса. Вам предстоит выбор основного оружия, от которого зависит успех всей миссии.
Пятизарядная снайперская винтовка M40 с оптическим прицелом и дальностью боя 800 метров. К ней еще глушитель приделать — цены бы не было. Недаром ее называют Master Key. Ключ к любому объекту. Но по одиночным выстрелам враг вряд ли сможет определить ваше местоположение, хотя исправно поворачивается лицом к опасности.
Тридцатизарядный карабин M4 — вот выбор настоящего мужчины. Оптический прицел и дальность выстрела 500 метров позволят вам разобраться с любым террористом, а наличие подствольного гранатомета или дробовика — рассеять целую группу врагов. А для тех, кому сложно целиться, стрельба короткими очередями.
Если предстоит серьезная работа и противник исчисляется не единицами, а десятками и сотнями, прихватите в дорогу пулемет M249. Одиночными он не стреляет, но несколькими очередями может свалить даже вертолет.
Мечта любого снайпера — восьмизарядная винтовка 50-го калибра Barret. На расстоянии в полтора километра способна не только убить любое живое существо, но и пробить стены некоторых зданий. Иногда приходится. Вот только бьет очень громко и отдача такая, что вас на полметра откидывает.
Автомат Heckler&Koch MP5 — излюбленное оружие всех сил специального назначения. Короткий автомат с откидным прикладом снабжен глушителем, бьет на 100 метров и идеален для зачистки домов. Жаль, что снайперский прицел к нему не предусмотрен.
Для любителей подводной охоты — автомат на базе «калашникова», стреляющий иглами. Но только под водой. Дальность 100 метров, обойма на 26 зарядов.
Помимо уже описанного есть и вспомогательное вооружение.
Самое главное — это деревянная коробка с надписью Ammunition. Ее выбор удваивает все ваши боеприпасы. А в бою каждый патрон на счету.
Затем идет противотанковый гранатомет — практически единственное средство борьбы с тяжелой бронетехникой и вертолетами. А также взрывчатка, противопехотные мины и видеокамера. Последняя определенно для того, чтобы потом недоверчивым внукам предъявить документальное свидетельство своих подвигов.
Ну и, естественно, оборудование. На сей раз к нему добавились бронежилет, маскировочный костюм и акваланг.
Кроме всего этого у вас есть гранаты, прибор ночного видения, бинокль, дистанционный взрыватель для взрывчатки и лазерный наводчик, с помощью которого вы можете вызвать огневую артиллерийскую поддержку. Последний незаменим, если вы имеете дело с техникой, против которой наличное оружие бессильно. Например, с кораблем.
Единственный недостаток всего этого великолепия — нельзя взять с собой сразу все. Хотя это и естественно. Вы можете представить себе спецназовца, на которого помимо обязательного ножа, бинокля, гранат и наводчика навешаны еще карабин с подствольным гранатометом, снайперская винтовка, автомат с глушителем, а за спиной болтается пара противотанковых гранатометов? А в руках еще и ящик с дополнительными боеприпасами. Как он через речку переплывать будет? Как Чапаев? Поэтому, как ни хотелось бы, но приходится ограничиваться одним пистолетом, одним основным оружием, одним дополнительным и одним из видов снаряжения. Боец «Дельты» должен быть легок на подъем, а тем более на спуск.





А это набор для подводных шашек с препятствиями. С ним очень удобно убирать вражеские фигуры из поля зрения. Российские разработки и тут на высоте, только наши специалисты догадались использовать «калашникова» под водой.

В массе своей они представлены великолепно обученными, отлично организованными бойцами, знающими тактику и вооруженными новейшими достижениями военной промышленности.

Теперь ваши противники не несутся сломя голову навстречу смерти, будто тупые монстры из «Кваки». Они стали куда разумнее: стоит вам только приподняться над уровнем поверхности, как по вам тут же начнут стрелять отовсюду. И пусть они совсем не так метки, как хотелось бы их командирам, но огонь пяти-шести боевиков обязательно окончится вашим летальным исходом. А некоторые поступают еще хитрее. Заслышав выстрелы или увидев вашу сгорбленную фигуру, они стремятся зайти сзади и, подобравшись поближе, всадить очередь в спину. Другие, засев в домах и иных строениях, только и ждут, чтобы вы оказались в их поле зрения. А выдать вас может все что угодно — звуки шагов, стрельба по террористам в соседних комнатах, крики. Иногда спасает только привычка осматривать в оптический прицел все окна в домах.

Помимо живой силы, противник пустил в дело и технику. Уже знакомые по первой части боевые вертолеты могут в секунду превратить вас в кровавый фарш. Единственное спасение — гранатомет за спиной. Конечно, можно сбить их и из подствольника, но тогда вам придется долго бегать, уворачиваясь от очередей и пытаясь закидать вертолет гранатами.

Танки и бронетранспортеры перестали быть частью пейзажа, превратившись в активные действующие лица. Когда я, памятуя о привычках техники первой «Дельты», выскочил из-за угла на виду у двух бронетранспортеров, то был неприятно удивлен первой же очередью.

И даже такие гиганты, как бронированные катера, которым просто полагается быть фоном, могут служить средством передвижения и укрытием. А уничтожить их можно только при помощи артиллерии.

Реальная красота

Хотелось бы сказать еще несколько хороших слов в адрес разработчиков второй части игры. Настолько хорошо продуманной игрушки я еще не встречал. Строения, деревья и холмы в игре выглядят реальными. Вы можете разбить любое подозрительное оконное стекло, срубить гранатой мешающее дерево или срезать его крону очередью, но вам никогда не удастся забраться на отвесную стену. А отличить таковую от пологой иногда довольно сложно. Многие стены вы можете прострелить из Barret 50-го калибра, а маскировочные сетки, которые были непреодолимым препятствием для пуль в первой части игры, теперь не прочнее марли.

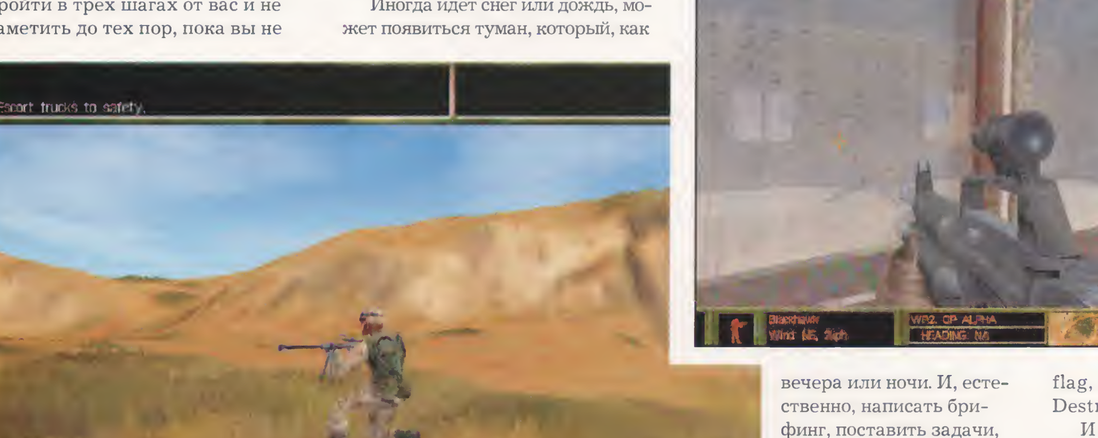


Появился такой элемент пейзажа, как трава. Эта растительность не раз спасет вам жизнь, но только если вы будете вовремя падать на брюхо. Когда вы оказываетесь среди травы, вас сразу теряют из виду. А при наличии маскировочного костюма враги могут вообще пройти в трех шагах от вас и не заметить до тех пор, пока вы не выстрелите проходящему в затылок. Не спасает трава только от вертолета. Оно и понятно: «Мне сверху видно все, ты так и знай».

Но все эти красивости были бы ничем, если бы разработчики не ввели в игру реальную физику. Теперь падение или даже бег с крутого склона может стать смертельным либо отобрать у вас много здоровья. К тому же хитрые террористы расставляют под склонами заостренные колья, напоровшись на которые вы мгновенно проститесь с жизнью. Гравитация и ветер сильно влияют на траекторию полета пули, поэтому, если вы решите пристрелить врага, стоящего более чем в ста метрах от вас, учитывайте эти параметры при прицеливании. Гравитация — величина постоянная, а вот скорость и направление ветра вам всегда указываются.

Иногда идет снег или дождь, может появиться туман, который, как известно, лучший друг спецназа. В общем, игра полна неожиданностей.

Предусмотрели разработчики и то, что наверняка появятся неудовлетворенные набором миссий. Для таких отдельных индивидуумов предусмотрен редактор, где они могут самостоятельно нарисовать пейзаж, расставить здания и прочие объекты, рассадить террористов и расставить технику. Можно даже указать скорость и силу ветра, погоду и конкретное время суток — от раннего утра до позднего вечера или ночи. И, естественно, написать брифинг, поставить задачи, указать точки перехода. В общем, отличное средство для моделирования специальных операций. Сам бы с удовольствием что-нибудь такое, в духе времени, сотворил.





Сетевой антитерроризм

Поскольку борьба с терроризмом теперь дело всего мира, разработчики учли это при создании многопользовательского режима. Это единственный вариант игры, в котором вы можете действительно ощутить локоть товарища и устроить бандитам кровавую баню, а не бегать в одиночку, уворачиваясь от вражеских очередей.

Для этих целей компания Novalogic даже создала игровой сервер в Internet под названием NovaWorld, выход на который осуществляется из игры автоматически. Но для нашей страны с ее вечной проблемой качества связи больше подходит вариант LAN. Тем более, если ваши компьютеры стоят в одной комнате, не нужно даже обмениваться письменными сообщениями, ведь их набор весьма мал.

Принцип игры такой же, как и в других многопользовательских играх: создаете игру, выбираете команду, оружие и в бой. Вариантов многопользовательской игры здесь достаточно: Cooperative, Deathmatch, Team Deathmatch, King of the Hill, Capture the flag, Attack and Defend, Seek and Destroy, Flagball.

И вообще, не мешало бы в каждой казарме установить несколько компьютеров, объединенных в сеть, и, прежде чем выпускать новобранцев под пули бандитов, погонять их немного на Delta Force 2, как на тренажере. Это наверняка спасет множество жизней. Ведь для этого, в конце концов, компьютерные игры и задумывались. MG



Кровавый сюрреализм

Unreal Tournament

Алексей Кравчун

Сколько же можно издеваться над стариком? Я же еще не все тер-а-нгрилы освоил и четвертую печатку не нашел, а вы подсовываете мне такое! Но как бы то ни было, пришло время наводить шухер в рядах 3D — экшнов, которые в очередной раз пополнились не чем-нибудь, а очередной нетленкой. Сюда бы слово блокба$тер, но оно скорее подойдет для вышедшего в вольное плавание Q3. Что ни говори, а Кармак свое дело знает и завести нас, игроманов, это ему с полпинка. Вы, ребята, чего молчите-то, вы демку-то UT видели? Если ответ утвердительный, то мне, пожалуй, можно дальше и не распинаться: все и так понятно. Даже если вы закаленный в боях сторонник серии Q, то и в этом случае не оценить того, что предлагает «Нереальный» вы не могли. И не говорите, что пальма первенства ушла на золото, пальма первенства уже с нами.

Ладно, хватит крамолы. Чтобы вы поскорее вникли в суть дела, я вам немного расскажу о том, почему я не люблю Unreal—десматч. Самое первое — это оружие. Проходя сингл, я был от него в восторге — действительно, находить новый агрегат, по внешнему виду которого нельзя сказать ровным счетом ничего о том, как он работает, это круто. Но уже тогда у меня зародилась толика сомнения, будет ли состоятельно подобное оружие в многопользовательской игре. Что самое обидное, подозрения мои оправдались в полной мере: биться на всех этих «пуколках» оказалось не то что совсем уж не интересно, но смешно, что ли. Единственной стоящей вещью оказалась снайперская винтовка, так что играл я в основном в sniper—арену и удовольствия от этого получал море. Что ни говори, а Q до U (в плане графики) расти и расти.

Теперь второе, почему мне UnrealDM пришелся не по вкусу. Это боты. Не скажу, что сам король и бог десматча (как раз наоборот, скорее шут гороховый), но даже меня эти ребята порой выводили из себя, застревая в стенах и бегая на одном месте. Вернее, если ботов не глючит, то играют они очень даже прилично, но уж если заклинивает, то по полной программе. Ну и третий момент — уровни. Я имею в виду родные уровни, а не те, что тысячами валяются на Internet—сайтах. Мне они показались слишком уж однообразными — как по архитектуре, так и по оформлению. В основном, конечно же, второе.

Это касательно того, что мне не понравилось в Unreal. UT я полюбил с первого взгляда за то, что все упомянутые недостатки в нем как класс отсутствуют. Когда мне пели песню, что сетевой «Анрыл» будет еще заточен и под однопользовательскую игру, я, честное слово, недоумевал. Про себя понимал, конечно, что боты они вроде как однопользовательские. Но предста-

Паспорт

Unreal Tournament

Жанр:	FPS
Разработчик:	Cinematix
Издатель:	GT Interactive

URL www.unrealtournament.net

Системные требования:

ОС:	Win95/98
Процессор:	P 166 МГц
RAM:	32 Мбайт
CD-ROM:	8x

3D-ускоритель







А это уже мутаторы. Прочитайте комбинацию справа и попробуйте представить, что получится из этого коктейля.

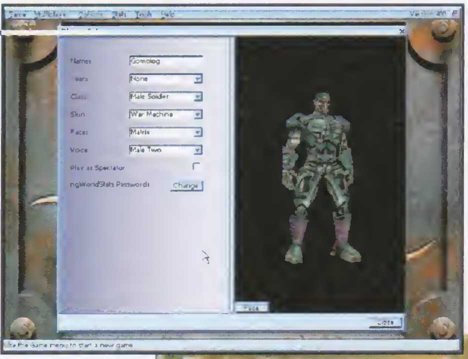
Меню настройки оружия: поменять местами, выставить приоритет, узнать особенности. Всегда пожалуйста. Удобно, черт подери.

вить себе, что в это интересно будет играть кому-нибудь, не готовящему себя к сетевым баталиям, не мог. Демоверсия игры меня еще больше в этом убедила: не суметь разработчикам привлечь к игре праздного пользователя, никогда не державшего в руках шотгана! С выходом полной версии уверенность моя пошла бурыми пятнами, ссохлась и отвалилась в течение одного дня. Надо же такое наворотить! Нет, вы не подумайте чего, это все те же боты. Но это же додуматься надо, организовать из, казалось бы, совершенно разрозненных десматчей связные серии по уровню сложности, привинтить к каждой небольшой сюжетец, да еще и общую сюжетную шапку прибить к самой макушке в виде достойного вступительного ролика. Разработчики могут быть спокойны — в UT будут играть не только фанаты десматча, в него будут играть все. Или почти все.

По существу
Пора переходить к делу и рассказывать про UT в деталях. И начнем мы не с чего-нибудь, а с графики. То, что Unreal — фаворит в этом деле, я думаю, никто спорить не станет. Так вот, в UT графика стала еще лучше, несмотря на то, что не так сильно «наворочена».
В смысле, что интерактивности и мелких деталей заметно поубавилось, зато всякое там динамическое освещение и туман, где надо, использованы по полной программе, ну и, конечно, количество полигонов на душу населения возросло раза в два. В целом же UT выглядит более классически по сравнению с прародителем и куда больше напоминает Doom, чем тот же Q—II. Не стану с вами спорить, но QIII: Arena по сравнению с UT выглядит новогодним попугаем, комично както, попсово, а вот «Анрыл» серьезный, с самого начала берет за душу и постепенно добирается до ничем не прикрытого горла. А уж чего стоят текстуры персонажей! Такой выделки шкур я не встречал довольно давно. Приплюсуйте пластику движений и получите то, что доктор прописал.
Я вот внимание ваше не заострил, а фраза-то очень верная получилась: UT на самом деле очень напоминает Doom. Кому—то в очередной раз удалось зацепить неуловимую простыми методами струнку удачи и воссоздать в игре «ту неповторимую атмосферу». Только вот Doom сколько лет уже как сдан в утиль, а UT только-только с нами, и есть подозрение, что продержится он на постаменте ничуть не меньше своего идейного прародителя.
Теперь давайте поговорим о физике. Она в игре грамотная. Удачный безынерционный бег, возможность управлять полетом, и, что самое главное, сохранились фичи из Unreal с прыжками в сторону по двойному боковому клику. Единственное, что вызывает нарекание у передовой части народонаселения, так это больно уж здоровый радиус отброса от взрывов да чересчур низкий уровень посадки над полом. Но это все можно исправить из меню, так что сетовать глупо.
Собственно, мы довольно плавно подошли к одной из очень важных тем разговора, к меню настроек. А вы как думали, это же в десматче чуть ли не на первом месте. Если проведете опрос, то выяснится, что количество недовольных Q—консолью просто огромно. В UT подобной «традиции» не последовали и правильно сделали. Все менюшки запиханы в интерфейс а—ля Windows. Это необычайно удобно: все, что только можно, аккуратненько разложено по полочкам, спрятано в ящички и все такое, только протяни руку (мышку) и возьми. Вот тут можно настроить ботов, тут переопределить приоритет оружия, здесь сменить шкуру и цвет команды, а вон там просмотреть статистику уровня своей игры. Удобно, и все тут.

Боты в UT

Поехали про ботов. Товарищи, боты в UT лучшие, что я видел за все время своего существования. Черти необычайно умны, прекрасно работают во всех режимах — будь то простой десматч или CTF с Domination. Борьбу ведут слаженно, вдумчиво, прикрывая тылы команды, если таковая имеется. Нигде и никогда не застревают и уровни знают назубок.
Интересно будет посмотреть, как они будут играть на новых картах, но на тех, что есть сейчас, они это делают безукоризненно. Ну и, конечно, радуют настройки: на низшем уровне их и «тракторист» вынесет, ну а на самом высоком они и сами кого хошь под орех разделают. Прыжки в сторону используют за милую душу, а главное — боты, похоже, научились грамотно кемперить, чего ни у каких других ботов доселе не наблюдалось. Вернее, попытки реализовать это были и неоднократно, но получался от-



Такая вот в UT выделка шкур. War Machine собственной персоной.

кровенный отстой: такой бот в большинстве случаев сидел на оговоренном месте, словно сыч, и категорически отказывался бегать за аптечками и оружием, а если и бегал, то забывал при этом обо всем на свете, и у оружейных нычек его безжалостно рвали на грелки. Теперь пришла пора нам на собственной шкуре убедиться, каким должен быть настоящий кемпер: на одном месте постоянно не сидит, точки меняет, да и оружие у него всегда имеется, здоровье восполняет по мере надобности. А уж как из снайперской шмаляет, так просто загляденье.

Режимы сингла

Пришла пора поговорить про режимы игры, которых в UT насчитывается ни много ни мало, а целых четыре. Вот и давайте разберемся с ними по порядку.

Deathmatch — ну это-то всем знакомо. Классика жанра как никак. Другое дело, что для прохождения нам предлагается без малого 13 полноценных уровней, не считая туториала. Располагаются они по мере возрастания размера—сложности и скроены необычайно грамотно. Про это можно было бы песни слагать, какие разработчики качественные уровни налепили для игры, да еще в таком количестве. В сингле на каждом уровне необходимо набрать определенное количество фрагов (от 10 до 35), после чего вас услужливо сопроводят на следующий. Так потихоньку-потихоньку вы и полезете к самой вершине, где вас под фанфары занесут в таблицу рекордов, поставят памятник и пришьют орден с голубым бантом.

Domination — этот режим откроется вам только по прохождении нескольких уровней десматча (дальше будет так же: очередной режим будет открываться только по факту прохождения определенного числа уровней предыдущего). Все довольно просто и раньше привлекалось, но от этого не менее интересно. Есть две команды, в одной из которых состоите вы, есть некоторое количество точек на карте (от двух до пяти), обозначенных рунами. Изначально точки нейтральны, т. е. не принадлежат ни одной команде, если игрок команды пробежит по руне, то она окрашивается в его цвет и будет приносить один фраг каждые пять секунд до тех пор, пока команда соперника руну эту не отвоюет. Побеждает первый, набравший определенное (различное для каждого уровня) количество фрагов, которые, кстати, начисляются и обычным путем, т. е. за убийство оппонентов. Охранять точки в отсутствие поблизости врага не советую, лучше бегите к другим и срочно отвоевывайте. Составьте себе маршрут да не забывайте постоянно поглядывать на экран слева, где приведены все руны с указанием, кому в данный момент какая принадлежит. Учите уровень, кратчайшие расстояния до целей и вперед! Кстати, в начале любого режима и уровня вам предоставляется возможность, неограниченная по времени, возможность обследовать территорию в режиме god'a. Так что с запоминанием проблем быть не должно: сначала выучите, а уж потом рвитесь в бой.

Capture the Flag — захват флага. Все, кому надо, знают, для прочих же объясняю. Есть две в большинстве случаев полностью идентичные (симметричные относительно центра) базы. Одной владеете вы и ваши ребята, другой — команда противника. На каждой из баз есть флаг (самый натуральный, развевающийся на ветру) соответствующего цвета (для сингла: красный и синий). Задача — охранять свой флаг и захватив флаг противника принести его на свою базу. Противник соответственно пытается захапать ваш флаг. Уровни бывают маленькие, бывают большие и очень большие. В зависимости от этого и численность команды будет различна. Тактике ведения боя в CTF можно посвятить целый трактат, но в общих чертах выглядит она так. Часть команды, вооружившись тяжелым и снайперским оружием, остается охранять родной флаг: со снайперским — на стенах цитадели, с тяжелым — у подножия и у самого флага. А маленькая группа (мобильная, и это главное) отправляется во вражеские тылы на захват вражьего флага. Один хватает флаг и бежит домой, остальные же прикрывают его, пускай даже и ценой собственной жизни. О захвате флага вас моментально уведомит сигнал—сирена, тут уж не зевай — быстро отвоевывать. Настоятельно не рекомендуется бегать к врагу всем вместе: ваш флаг останется без присмотра, и, если оппонент обладает хотя бы зачатками интеллекта, можете распрощаться с ним. Тут важна слаженная игра всей команды, чего в большинстве случаев не наблюдается (а вот боты, кстати, и тут на высоте): каждый хочет захапать вражий флаг, в результате чего собственная цитадель оказывается без присмотра, ну а дальше расклад приблизительно ясен. На стены, товарищи, на стены!

Assault — вещь. Одно емкое слово. Подобной реализации «эзаулта» я еще не видел. Смысл вот в чем. Есть какой-то локейшн, всегда уникальный и всегда жизненный. Не какой-то пресловутый флаг, а, скажем, линкор или реактор (это к примеру). Разумеется, есть уровень, само собой несимметричный, от чего еще более атмосферный. И есть две команды (это я все про сингл толкую, в мультиплеере команд может быть больше): одна команда защищает объект, другая пытается его захватить—разрушить. Чтобы отвоевать ло-

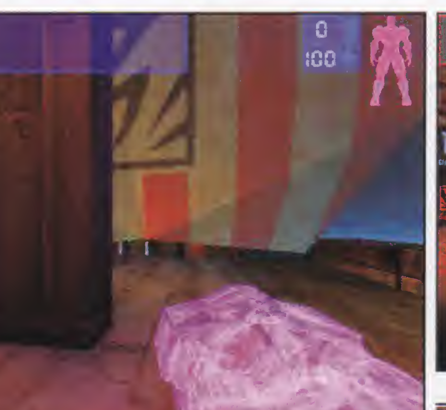


Один из deathmatch—уровней с высоты птичьего поме… полета. Без кодов, конечно, не обошлось, но какая разница, если такая красотища.



кейшн в большинстве случаев нужно разрушить не одну конкретную точку, а несколько (две и более, до пяти). После того как одна команда осуществила захват, все меняется, и уже атакующая команда защищает локейшн, а бывшие защитники нападают. В сингле вам необходимо сначала отвоевать, а потом защитить уровень, только после этого откроется следующий. Как вы сами понимаете, игра исключительно командная, и один тут в поле не воин. Особенно если принять во внимание наличие на стороне защитников мощных пушек-турелей, который бьют с ужасающей силой и которые нельзя полностью уничтожить: после пары метких попаданий они «затыкаются», но только на незначительный промежуток времени. Тактик ведения боя довольно много, но наиболее очевидная такова. Делимся на две мобильные группы, одна ломится напролом и отвлекает на себя все внимание противника, а вторая старается пройти неочевидной дорогой и сделать свое черное дело. Или все идем сначала одной бригадой (не так быстро уничтожат и не сразу поймут, что это только отвлекающий маневр), а добравшись до объекта рассыпаемся на две—три группы и делаем все по плану номер один. Тактика же защиты тоже достаточно очевидна. Отдельные группы охраняют центральный проход и точки дополнительного возможного десантирования, дополнительные бригады стерегут конкретные локейшны. Сначала распределение таково: процентов семьдесят команды в авангарде (на подступах к объекту), остальные внутри. Когда состоялся прорыв, все потихоньку отступают (если не удается держать оборону по широкому периметру) к локейшнам и там уже сидят намертво (контролировать небольшую территорию много проще, чем все входы—выходы на базу).

Несколько слов об оружии. Ребята постарались: во многом оружие осталось похожим на оное в Unreal, но вот всякую лажу убрали, несколько новых экземпляров внедрили, баланс улучшили, а главное — звук полностью переписали, и теперь все стрекочет, взрывается и размазывает о стены, как положено.



Прозрачное оружие в руках — результат действия озверина, по крайней мере, мы не светимся, как елочный фонарь, а убойная мощь все так же возрастает в четыре раза.

Македонец всегда помогает в трудной ситуации, Minigun оно, конечно, круче, но двойной «инфорсер» бьет будь здоров.

Третий скрытый вариант стрельбы из Shock Rifle в действии. Бот слева отброшен ударной волной, но выстоял.

Мутаторы

Ну и последнее, про что хотелось бы поговорить, — это мутаторы (Mutators). Что это за зверь, спросите? А это такая опция меню для мультиплеера, где, кликая на соответствующие иконки, можно менять игру на ваше усмотрение (ну в пределах дозволенного, конечно). Можно, например, сыграть в sniper arena или тоже самое, но на лаунчерах. Можно убрать с уровня все аптечки, а можно оставить только пилы и меситься на них. На мой взгляд наиболее интересным мутатором является Fatboy: с каждым заработанным фрагом вы прибавляете в весе, а с каждой смертью, наоборот, теряете. Весело неописуемо: худосочные ламеры носятся по уровню от могучих профессионалов, наступающих на пятки. Сразу понятно, кто тут «самый», а кто так, сбоку припеку. Ну можно еще гравитацию отключить или надеть на всех антигравитационные башмаки и скакать не хуже кенгуру. А можно и вовсе замесить несколько мутаторов в одну кучу и наслаждаться результатом, прыгая с одной бензопилой до небес. Разработчики всячески божатся, что будут время от времени одаривать нас новыми мутаторами, что есть несомненное «гуд». Но пока мы и этими еще не наелись, и в ближайшее время сытости достигнем навряд ли.

Эпилог

Ну вот, собственно, и все, что по первой хотелось сказать об UT. Во многом еще не разобрались, но с увлечением этим делом заняты. Пора приобщаться к новому законодателю мод. Я все так же с нетерпением жду выхода QIII, но вера малость стухла, а потому пока сам не увижу, что там все круче (а увижу я это ой как навряд ли), ни за что не поверю и играть буду в UT. И вам настоятельно рекомендую. Про оружие читайте в «стенке», там все довольно подробно написано.

Про крутизну уровней сказал, про ботов упомянул, режимы по полочкам разложил. Вроде как все. До скорых встреч на страницах журнала. Пишите письма, присылайте посылки, выходите в Сеть и играйте в UT. Может свидимся на каком—нибудь сайте подлых англо-саксов и вместе сделаем их, несмотря на кошмарный пинг. Будьте! MG


КОМПЬЮТЕР
ДЛЯ НАСТОЯЩИХ
teen
ИГРОКОВ
СПРАШИВАЙТЕ
В МАГАЗИНАХ
«ФОРМОЗА»
ТВОЙ ПРОРЫВ
В ИНТЕРНЕТ
intel inside
pentium® ///
КОМПЬЮТЕРЫ teen
НА БАЗЕ INTEL® PENTIUM® III PROCESSOR
F645H Pentium® III processor 450MHz
F660H Pentium® III processor 600MHz
FORMOZA®
Логотип Intel Inside и Pentium – зарегистрированные торговые марки Intel Corporation

Unreal Tournament

НЕРЕАЛЬНЫЕ ТУРНИРЫ: ЗДЕСЬ ВАМ НЕ «АРЕНА»!

Гомолог



Для начала (пускай и будет это повтором уже пройденного в разделе «Мегахита», но повторенье известно чего мать) немного об уровнях. Никакой конкретики, потому как в ней еще до конца и не разобрались, а лишь общие слова. Так вот, тактика простого десматча незначительно, но все же поменялась. Основной тому причиной стали многочисленные нычки, раскиданные по большинству представленных в игре уровней. Если раньше отец-снайпер, едва попав на уровень, не глядя выносил на своем пути все живое, в капусту, можно сказать, шинковал, то теперь у народонаселения, владению с холодным оружием обученному плохо, появился шанс.

И пускай кемпер — слово нехорошее, более того, поганое слово, тем не менее кемперствовать придется. У каждого поворота по тупичку, у каждой двери по ящичку. Кросс-кантри по всему уровню теперь немедленно пресекается выстрелом в башку из-за первого же угла. Даже если вы не хотите, то бегать «по маршруту» да еще и без оглядки вас отучат, и очень быстро. Это, конечно, не значит, что по уровню нужно ходить, аки ленивый боров (вообще, забудьте слово «шаг»: в UT, как и в любом другом десматче, можно только бегать), но вот привычка оглядываться и простреливать все темные места обязательна, отсутствие таковой карается незамедлительно. Касательно самого бега, если вы не злобный кемпер. Этот прием и в самом Unreal работал, так что просто повторяюсь. Попасть в бегущего по узкому коридору несложно — упреждение великая вещь, но если глупая вражина метит не в пол у вас под ногами (это я про лаунчер толкую, для тех, кто не понял), то есть шанс гада обмануть. Двойной боковой клик дает нам стремительный прыжок в сторону, не слишком большой, но вполне достаточный, чтобы показать хвост врагу, а потом, если не успеет очухаться, угостить его чем послаще. На открытых пространствах боковой прыжок вообще незаменим: когда гранаты сыплются, как дождь с неба, от них иначе и не уйдешь (так, правда, в большинстве случаев тоже, но шанс есть). Противовесом данному приему будет соответствующее упреждение. Если знаете, что вражина любит подобный финт ушами, бейте с упреждением раза в полтора большим, чем при простом стрейфе.



И еще немного про бег. Ящики у дверей не просто так понатыканы, и подход к ним в большинстве случаев есть с двух сторон. Так не будьте дураком, не бегите в распахнутую дверь, у которой за ящиком наверняка гнездится очередной диверсант. А если есть лаунчер, так и гранатой с отскоком от потолка не грех шарахнуть: граната вообще лучшее средство против массовых гнездовий кого бы то ни было. Ну а уж если вам совсем невмоготу и обегать все ящики лень, то хоть подпрыгните повыше, пробегая мимо. Во-первых, прямого попадания, скорее всего, у противника не получится и повреждения будут поменьше (ударная волна — все же не сама ракета в улыбчивый фейс), а во-вторых, кемперы обычно тупо вперивают взгляд в уровень пола и шарашат в основном по ногам, а ежели ног не окажется, то могут попросту не заметить. Такое редко, но случается, а потому упускать из виду такую возможность не следует.
Еще одно излюбленное место, где вас скорее всего подстерегут, — лифты. Те, которые в шахтах, — без обзора площадки назначения. Только звук лифта достиг верха, а он (кемпер) уже швыряет гранату или стрекочет из пулемета, вознамерившись получить легкий фраг. Щазз ему. Не стоит быть тупорылой мишенью и подставлять всякому заранее намазанный зеленкой лоб. Прыгнули на лифт (тем самым активировав его) и немедленно слезайте, если по достижении пустой платформой самого верха там (сверху) не начался сплошной ад, следующим заходом поезжайте сами. Ну а уж если началась пальба, то в обход, в обход и зайдите супостату в тыл. Если же сами занимаетесь подобной практикой, то, завидев и обстреляв пустую платформу, готовьтесь встречать гостей с флангов, спрячьтесь и, когда появится, бейте в спину.
Ну и, само собой, не забывайте о такой замечательной вещи, как приседание. Помните, что присевший на корточки далеко не так бросается в глаза, как торчащий, словно кол посреди поля. Где бы ни были, но, если вы не перемещаетесь, обязательно приседайте. Особенно это относится к снайперам в CTF: если сидите, то снизу вас практически не заметно, а главное, вражеские снайперы (которые про вас вряд ли забудут) не сразу приметят.

Видите красный кружочек прицела? Это сигнал, что ракета стала самонаводящейся и можно жать на пуск.

Сами же постарайтесь поскорее набить глаз и сразу замечать таких (приседающих) умников. Главное в этом деле рефлекс, который вырабатывается, после того как вас раз двести пристрелят из такой позиции.
И под конец разговора о перемещении по уровню, этакий совет для самых маленьких. Если вас и убили, не кипятитесь и не жмите сразу на «огонь», дабы возродиться и стремительно отомстить. Оглядитесь вокруг, приметьте: не кемпер ли вас приутюжил, и если есть подозрение, что это на самом деле он, то чтобы вызнать место его локализации дождитесь, когда он «поймает» еще кого-нибудь, пробегающего по делам. Ну а уж потом возрождайтесь, и фраг вам в руки — кемперствовать он больше не будет.

Теперь давайте поговорим об оружии. Его в UT много, и каждое имеет свои уникальные особенности. Особенностью десматча Unreal было то, что оружие там было никакое (для сингла в самый раз, а вот для десматча — увы), несколько исправил ситуацию NaPali, но к тому времени уже почти вышла демка UT, в которой все увидели, каким должно быть настоящее оружие мультиплейера. Не сказать, что Q3: Arena отдыхает, однако побороться за лидерство определенно придется. Разберем оружие по возрастающей, но для начала несколько отвлечемся на теорию. Оружие в UT (да и в родном Unreal) умеет работать в двух режимах: основном и альтернативном. В большинстве случаев второй режим более смертоносный, но все же не всегда. Мало того, некоторые виды вооружения имеют больше двух режимов работы, и об этом мы поговорим чуть ниже.
Chainsaw — бензопила. Такая, какой мы ее видели в Doom, и даже несколько лучше. И если в QII пилка как-то не прижилась, наверное, потому, что не входила в стандартный набор оружия, то в UT нам с ней жить. По умолчанию она, правда, тоже отсутствует, но через мутаторы ее всегда можно активировать, что всячески рекомендуется делать: то еще развлечение. Работает, как и положено нормальному оружию, в двух режимах. В первом (левая кнопка мыши) судорожно пилит оппонента, отнимая альтернативное — зависящее от времени контакта — количество жизни, вдобавок дезориентирует врага, мелко его сотрясая и заливая поле видимости красным: если и сообразит, что с ним случилось, то все равно сразу ответить не сможет. В альтернативном режиме напрочь сносит чайник, но требует некоторого времени на замах, поэтому повторно использовать при промахе проблематично. Немного на своем веку я повидал игр, в которых бы единичка была серьезным оружием, но UT-пила, по крайней мере, не худшее из них. Основной недостаток — отнюдь не контактный способ действия, а производимый звук, из-за которого не заметить вас еще издали — задача не из легких. Но вот в разгар командных сражений, когда другого оружия не осталось, завидев приятеля, изнывающего под вражьим огнем, не поленитесь подойти к оппоненту и отделить его пустую черепушку от бренного тела: в азарте борьбы он, может, и не заметит пропажи. В остальных же ситуациях подходит разве что для приманивания глупого противника: включите chainsaw, подождите немного, на звук сбегутся любители легкой наживы, а вы стремительно переключитесь на более мощное оружие и проведите разъяснительную работу.
Impact Hammer — пневматический отбойник. «Единичка» по умолчанию. На мой взгляд, вещица более полезная, нежели пила. Действует следующим образом.
В стандартном режиме, после нажатия на левый клик, отбойник три секунды сосет в себя воздух, после чего объявляется заряженным. Разрядка же происходит либо в момент отпускания кнопки мыши, либо автоматически по факту касания противника. Срубает 135 единиц здоровья, поэтому вновь народившихся и прочих не обремененных броней противников рвет на куски сразу, более «заживревших» же хорошо откидывает и вращает в произвольном направлении, лишая ориентации. В альтернативном режиме удар слабее (95 пунктов), зато можно отбивать снаряды врага. Последняя идея совершенно бредовая и использованию не подлежит, поэтому с активированным отбойником про правую кнопку мыши забываем и используем только левую. Из всех «единичек» Impact Hammer, пожалуй, наиболее удачный. Основные преимущества: хорошая убойная сила и беззвучность. Его можно использовать, когда уж совсем ничего больше не осталось, и только



Domination: охрана рун с бригадой ботов за спиной и противником за каждым углом.



в общей толчее. Заряжайтесь и с разбегу врубайтесь в толпу. Если повезет, то какого-нибудь слабака вы и порешите, если же нет, то второго шанса вам, скорее всего, уже не дадут. Основной плюс, благодаря которому хаммер вообще можно использовать, — автоматическая разрядка при контакте, иначе это была бы и вовсе бесполезная игрушка. Ну и внепланово отбойник можно использовать для джампов: только получаются они совсем невысокие и отнимают несколько единиц жизни.
Enforcer (Light Pistol) — обычный пистолет, без всяких наворотов, но оружие хорошее. Сносит 25 единиц здоровья при попадании, в альтернативном режиме столько же, но стреляет заметно шустрее (визуально пистолет в этот момент повернут параллельно полу). При этом, правда, падает кучность, и на дальней дистанции лучше бить в основном режиме. Бегать с одним пистолетом по уровню в большинстве случаев, если только вы не прирожденный снайпер, равноценно самоубийству. Но вот если вам удалось зацапать второй пистолет (Double Enforcers), то палить можно сразу с двух рук, как в основном, так и в альтернативном режиме, что куда серьезней. Поэтому, даже имея более мощное оружие, от македонского варианта отказываться не стоит, во многих ситуациях благодаря скорострельности «инфорсер» в некоторых ситуациях практичнее лаунчеров и шокрайфлов.
Shock Rifle (Energy Rifle) — не скажу, что название заслуженное, но, как вариант ASMD из Unreal, очень даже ничего. В обычном режиме шарашит голубым лучом, причем заряд не летит, а моментально попадает в цель, то есть просчитывается только точка назначения пули, а эффект «полета» достигается уже потом путем прорисовки иммерсионного следа. Срубает 60 единиц здоровья за выстрел, но скорострельность все же недостаточно велика, чтобы рекомендовать данное оружие к повседневному применению. В альтернативном режиме стреляет медленно летящими сгустками плазмы, снимающими 85 единиц здоровья. Опять же малоэффективный режим именно из-за низкой скорости полета заряда. Но есть у shocs rifle и третий дополнительный режим: если в летящий сгусток плазмы выстрелить лучам, то получится жуткий взрыв, отнимающий 245 единиц здоровья в эпицентре и несколько меньшее количество по периферии (зависит от расстояния). Для разборок с большими кучами народа самое то, но всегда следует помнить, что ежели в энергетический сгусток попадет противник, то взрыв получится ни чуть не хуже, но в эпицентре его окажетесь уже вы сами.
Gas Bio Rifle (Toxic Rifle) — знаменитая «зеленка». Пушка стреляет зелеными сгустками по параболе, каждый сгусток отнимает 40 единиц здоровья при попадании в противника. Если же просто пальнуть по земле, то «зеленка» будет лежать там несколько секунд, либо пока на нее не наступит какой-нибудь идиот, не глядящий под ноги, а потом взрывается. Накидать этой гадости на пути противника — самое милое дело. Существует два основных способа (помимо стрельбы на поражение) использования «зеленки»: накидать ее на платформу лифта и отправить его с эдаким «сюрпризом» вверх на встречу с кемпером. И второй: пошвырять это дело в воду, где «зеленка» не тонет, а всплывает на поверхность. Если стрелять из-под воды, то она все равно всплывает, поэтому приятно смотреть на дуремаров, пытающихся застрелить кого-нибудь под водой из GesBR, таких наказывают сразу и навсегда. Так что, если видите плывущего по своим делам противника, не откажите в любезности и закидайте место ожидаемого всплытия, мало мерзавцу не покажется. Удобно также использовать «зеленку» при защите некоторых баз, окруженных водой (OceanFloor, например). В альтернативном режиме GesBR стреляет усиленным в пять раз сгустком, снимающим 200 единиц здоровья, все вышеперечисленные свойства сохраняются.
Pulse Gun (Plasma Rifle) — плазменное ружье. Замечательная штуковина: в основном режиме стреляет плазменными шарами (типа файербола) и срубает 30 единиц здоровья. Шары летят не слишком торопливо, поэтому на дальней дистанции эффективность не ахти, но вот вблизи — верная смерть. В альтернативном режиме извергает луч плазмы, который при наведении на оппонента будет отнимать у последнего 75 единиц здоровья за секунду; сами понимаете, за пять секунд выносит любого. В этом режиме pulse gun здорово напоминает «перфоратор» первого «Квейка», с той лишь разницей, что от того нельзя было убежать (он фиксировал противника, намертво «примораживая» к полу), а от pulse gun — легко. Но так или иначе, необычайно эффективное оружие, рекомендуемое к использованию сразу после обретения и до победного конца. Если бы можно было выбирать лучшее оружие в игре (хоть это и бестолковое занятие), то на его месте непременно оказался бы PG.
Sniper Rifle (Long Range Ballistic) — снайперская винтовка. Практически не отличается от своего прототипа из Unreal. Бьет одинаково как в простом, так и в альтернативном режиме, с той лишь разницей, что в альтернативном вы сначала включаете оптический прицел, приближаете на нужную дистанцию и потом (левой уже кнопкой) стреляете. Сносит 105 единиц здоровья, но долго перезаряжается, поэтому в ближнем бою не используется. Мечта кемпера и все такое.
Ripper (Ballistic Blade Launcher) — дискомет. Родной брат RazorJack из Unreal. С тех времен не изменилось ничего, кроме названия и внешнего вида. Стреляет дисками-лезвиями, которые рикошетят от стен пять раз, затем исчезают. В альтернативном режиме возрастает скорострельность. Попасть из «Риппера» не просто, но можно выбежать в комнату, где месятся несколько дружбанов, накидать дисков и свалить. Если повезет, то кого-нибудь диски и уговорят, при этом не следует забывать, что вас они дырявят с тем же удовольствием, что и ваших врагов, так что особо раскидываться ими вокруг себя не рекомендуется. Диск снимает до 100 пунктов здоровья при прямом попадании в верхнюю треть туловища, после рикошета несколько меньше. На мой взгляд, достаточно бестолковое оружие, но это только от того, что я не умею им как следует пользоваться, в умелых же руках творит чудеса. Так что учитесь и вы не прогадаете, «Риппер» он такой, тепло и ласку любит: вы с ним по-ласковому, и он в долгу не останется.
Rocket Launcher (Heavy Ballistic) — лаунчер, а что же еще.

Capture the Flag. Так выглядит само знамя.



Снайперская винтовка: максимальное приближение.



Альтернативный вариант выстрела из Redeemer. Управление ядерной боеголовкой, наведение на цель.

RL в UT (и в Unreal тоже) один из самых продвинутых, если быть точнее, то самый продвинутый в мире. И вот почему. Стрелять эта штука умеет аж в пяти режимах, что, как вы понимаете, что-то да значит. Итак, режим первый, основной: нажимаем на левую клавишу мыши и тут же отпускаем. Как результат — пуск ракеты, причиняющей 115 единиц урона при прямом попадании и чуть меньше, если враг окажется в радиусе взрыва (зависимость урона от расстояния до эпицентра довольно хитра, так что не обессудьте, что не привожу ее). Второй режим: держим левый клик, лаунчер пихает в ствол ракеты одну за другой до тех пор, пока не наберет их шесть штук, после чего выплевывает все разом. Если отпустить клик пораньше, то улетят только «загруженные» ракеты. Тут, кстати, кроется еще один вариант залпа: если просто отпустить кнопку, то ракеты вылетят веерообразно, что, как вы понимаете, не слишком-то хорошо при близких целях. Но вот если предварительно зажать правую кнопку мыши, то ракеты вылетят стаей, и кучность попадания будет наивысшей. 115x6, сколько там получается? Теперь о четвертом режиме работы лаунчера. Он активируется левым кликом: ракеты выплевываются, как гранаты, и через некоторое время взрываются, причиняя 150 единиц урона. При контакте с противником или любым другим живым объектом (читай — вами) боеголовки так же детонируют, так что поосторожней там. Ну и еще ракета может стать самонаводящейся, если достаточно долго удерживать вражину в прицеле (сигнализируется красным кружком), тут уж не зевай, спускай курок.

Вот такая эта штука — лаунчер. Несколько советов по его использованию. С его помощью можно осуществлять рокет- и гренадджампы, только смотрите не переборщите с «загрузом» ракет, а то уже на трех ракетах так прыгнете, что приземляться будете уже не вы, а куча. Использование же нескольких ракет для уничтожения цели требует некоторой сноровки: нужно заранее высмотреть врага, загнать в ствол побольше ракет, в самый подходящий момент выскочить и пустить их мерзавцу под хвост, пущай подавится.

Minigun (Gutling Gun) — действительно типичный «Гатлинг». Замечательная скорострельность и кучность, в альтернативном режиме первое повышается, второе понижается. Необычайно удобен, ибо нет дурацкой лабуды с временем на раскрутку: раскручивается практически моментально и столь же быстро останавливается. Удобный, зараза, да и противники мрут как мухи.

Flak Cannon (Heavy Shrapnel) — та еще пушка. В стандартном режиме валит врага толченым металлом, снимая по 120 единиц здоровья. Но только вблизи. Чуть подальше, и болванки разлетаются веером — больше достанется стенам, а не оппоненту. Еще эти штуки замечательно отлетают от тех же стен, так что, во-первых, есть шанс нарваться на свой же заряд, во-вторых, выкурить из-за угла глупого обормота, там засевшего. В альтернативном режиме машинка стреляет гранатой, летящей по низкой параболе и взрывающейся кучей осколков, и даже если попали не точно, осколками гада хорошо уработает. Наносимый гранатой вред — 100-130, в зависимости от точки, так сказать, приложения. Короче, еще один «наш выбор». Очень удобный по своей вредоносности агрегат, хватай и беги... туда, где народу побольше. В узких кругах его еще «фрагожимкой» называют.

Redeemer (Thermonuclear Device) — именно термо и именно нуклео. Адская машинка. Присутствует только на «просторных» уровнях, потому как даже представить страшно, что с его помощью можно натворить на закрытых. Заряд всего одни, зато какой — ядерная ракета. В основном режиме просто стреляет по прямой, снимая все единицы здоровья вне зависимости от брони и количества аптечек. В альтернативном режиме этой штукой можно еще и управлять, находясь непосредственно внутри. Но это так, развлекалочки, потому что промазать этой из «Редимера» очень сложно: даже взорвавшись на приличном расстоянии от объекта, на грелки рвет моментально. Особенно полезная вещь, когда здоровье на нуле, а враг близко: ждем, когда выбежит, и даем залп под ноги.

Ну и последний девайс, который и оружием-то назвать сложно — Translocator (Personal Teleportation Device). По-нашему — телепорт. Выстреливаем куда нужно переместитель, а дальше просто зажимаем Alt и жмем fire, нас стремительно вышвыривает на место. Два основных момента. Первое: если такое устройство уничтожить, то хозяина по факту телепортации порвет на куски, так что ищите и отстреливайте эти штуки по уровню — фраги пойдут в вашу казну. Второе: через эту дрянь (а как в данной ситуации ее еще назвать) нельзя протаскивать флаги в CTF. Ну а как использовать, догадаться несложно: ежели с места расправы удрать нужно, то это всегда пожалуйста, главное понадежней прячьте телепортеры, а то не ровен час порвет. Лучшее место — темные нычки на верхних ярусах уровней, там никто обычно не ищет просто потому, что долго и самому дороже.

Аптечки. Вот они: Big Keg O'Health, Health Pack, Health Vial. Первая прибавляет 100 единиц здоровья к имеющимся, вторая дает 20, ну а HV плюсует по пятерочке к общему потенциалу, но лежит обычно гроздьями, так что в сумме получается 20—30 единиц. Двигаясь по уровню, прорабатывайте свой маршрут с учетом мест, где есть эти медпакеты, иначе долго не протяните.

Броня. Ее три основных вида. Shield Belt — плюсует 150 единиц брони и при попадании вычитает все из себя, не трогая основное здоровье. Thigh Peds — плюсуют 50 единиц брони и принимают на себя половину повреждений, все же остальное вычитается из основного здоровья. Ну и Body Armor — плюсует сотню и принимает на себя 75 процентов от поражения. Вот такие вот пироги.

Что ж, дорогие мои товарищи. Ничегошеньки мы с вами не успели, как я и ожидал, только самое основное, а ведь как хотелось бы рассказать кучу всего полезного по уровням, нычки там всякие и прочее. Но это попозже: вот месяца через два оно все устаканится, выявятся уровни-фавориты, вот тогда мы про них с вами и поговорим. А пока, злобно загнанный в рамки статейного объема, закругляюсь. Ради приличия выскажу надежду, что советы мои не пропали даром и хоть кто-то для себя почерпнул из них что-то полезное. Если понравилось — пишите, продолжим в том же духе, если же не понравилось — тоже пишите, закруглимся и не будем поднимать эту тему в дальнейшем. MG





Локейшены в Assault, которые придется аннигилировать, а потом защитить.


FORMOZA®



Смерти вопреки

Евгений Беляков

Паспорт

Space Invaders

Жанр: аркада
Разработчик: Z-Axis
Издатель: Activision

 http://www.activision.com

Системные требования:
Процессор: Pentium 200 МГц
RAM: 32 Мбайт
3D-ускоритель

Было время, и я был летчиком...

Это несправедливо! Я просто оказался в неправильное время и в неправильном месте. Я один на своем древнем тарантасе, который и самолетом-то можно назвать только из жалости, да еще потому, что он немножко летает...

А! Опять вы за свое? Получайте, гады! Получайте, твари семиногие!!! Сокрушу, в порошок сотру, в атомную пыль! Немножко... Сильно сказано для этого старья, которое и летать-то умеет только вправо-влево. С боезапасом, правда, у меня полный порядок, да и вооружение даст, хм... прокашляться кому угодно, но количественный перевес отнюдь не за мной. Еще как не за мной! Сколько их там? Двадцать? Тридцать? И все наглые, все так и норовят к Земле прижаться. Знаю я, что будет, когда они к Земле прижмутся. Трындец в полный рост, чтоб вы понимали, и полное безобразие. Геймовер, если одним словом... Да что ж вы делаете!.. Куда вы претесь из своих глубин космической мерзопакости?!.. На Землю? А каблуки пилотские промеж зубов вы себе засовывать не пробовали? Мы вас так и захороним где-нибудь под Семипалатинском, с каблуками вашими, если, конечно, что-нибудь от вас все-таки останется! Со всех семи ног, каблуки вам в глотку! Нате! Нате! Нате, господа осьминоги недоделаные!..

А, черт, куда ж я...

Смерть...

Я ее все-таки успел заметить, бомбу эту поганую. Вот только отвернуть не успел. Разлетелся брызгами над матушкой планетой, оросил пашню кровушкой. Обрадовались захватчики, затрепетали в предвкушении всеми своими семью ногами скользкими.

А редьку вам по всей слюнявой морде! Ту, которая хрена не слаще! Думаете, взяли? У меня еще две жизни!

И снова в бой, снова гашетку в пульт, снова заряды в небо, снова верчусь как уж на сковородке. Горят, горят касатики, горят бубновые!..

Фуф, передышка, с этой волной покончил, но нельзя расслабляться, сейчас снова попрут, еще больше, они всегда так делают. Так, вооружение — норма, импульсные заряды — норма, линейное орудие — норма, а вот и они, уроды вселенские, клином идут, ща мы им рыло-то попортим. Банзай, японский городовой!!!

Не позволю гадам инопланетным экологию губить!

Пальцы где надо, глаза куда надо, сейчас спинной мозг работает, рефлексы, отточенные бесконечными тренировками. Пусть с той поры и прошло лет десять, но кто научился летать, до самой смерти не разучится.

А мысли сами по себе, и странные такие...

Действительно, ну откуда же я знаю, что эти враги человечества семиногие? Я ведь их в жизни не видел, да и видеть не хочу (что на них смотреть-то...) Откуда известно, что морды у них слюнявые? И как я здесь вообще оказался, один, на самолетном кладбище, где единственная машина смогла подняться в воздух, и это была МОЯ, та самая моя машина, на которой я тогда, десять лет назад, несмышленым пацаном...

У, плохие индейцы, жертвы нерадивой повитухи о семи кривых руках... Все разом что-ль решили меня убить? Ага, в колонну выстроились, полудурки? А вот я вам сейчас из линейного, из «прожигалки»!.. Получай, фашист, гранату!!!

Полыхнуло жарко и сыто, и пошла, родимая, наверх, все сметая: плазменный заряд, а вы что хотели, покойнички?.. Штук пять одним махом, чтобы служба медом не казалась. А то расслаабились, панимаишь, зажирели на казенных харчах...

И почему Я? Что мне, больше всех надо?

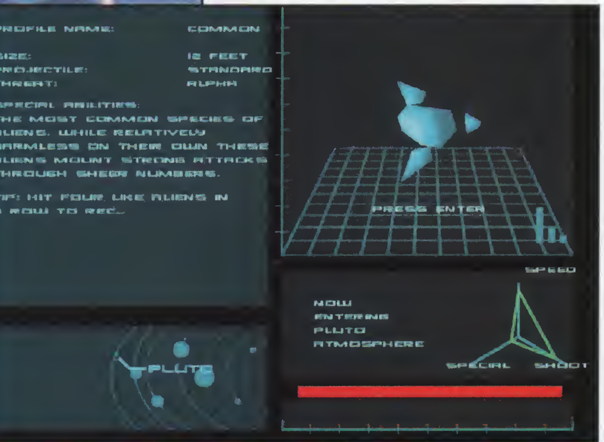
А может, так оно и есть?



Вот так выглядели те давно утраченные «Спейсики», в которых мы резались днями и (если удавалось сбежать из дома) ночами. Разноцветные инвадеры, кирпичные строения, летающая тарелка-бонусоносец и мой самолет. Вон тот, голубенький, в самом низу. Правда похож?



А теперь все очень даже настоящее. Вот радость-то! Инвадеры шустрые, самолет мой симпатюлечный, тарелка солидная. А я так себе все и представлял. Наверное, во мне дремлет художник.



Тактика несложная. Инвадеры опускаются только после того, как пройдут полную ширину экрана. Поэтому лучше всего отстреливать крайние ряды по вертикали. Отстреляли, проверьте, не слишком ли низко злодеи опустились. Если низко, отстреляйте самых шустрых, и снова принимайтесь за боковых.

Да знаю я, почему! И про ноги ихние знаю, и про самолетик мой замечательный. (Что я говорил? Ну и что, что говорил? Самый лучший самолет! Мой! Тот, что надо!) У меня, если хотите, с этими уродами ментальная связь. Я их насквозь вижу, и планы все их поганые насквозь, и то, что у них заместо мозга. А если не хотите, то и не надо. Что мне вас, убеждать что ли? У меня и так дел вагон и маленькая тележка размером с планету третьего класса. Мне сражаться надо!

Как я их ненавижу! Хотя нет, не ненавижу. Странное чувство, необычное, как будто легкое головокружение, но приятно. Я их почти люблю, уродов синекожих. Чтоб им сдохнуть тыщу раз.

Ух, черт, что ж так быстро-то?! Куда забегали?! Мимо, мимо, блин, что ж я... ЕСТЬ!

Фуф, и с этими разобрался? Что теперь? Что?! ЧТО ЭТО?!

Ох, черт, на этот раз, похоже, я влип. Огромная штуковина, здоровенная, как многоквартирный дом, и похожая на какого-то извращенного толстого жука. И стреляет не как все нормальные люди, и даже не как ненормальные семиногие твари, а потоками, водопадами смертоносных сгустков.

Не было же раньше ничего подобного! Меня к такому не готовили! Эволюционировали пришельцы за десять лет, ничего другого и не скажешь! Как же мне его?..

Ничего, справлюсь! Я тебя, мутант тараканский, так нашпигую, ты у меня сам дихлофоса попросишь! Я принимаю бой!

И принялся плясать, и палец намертво врос в клавишу огня, и я слился с самолетом воедино, и бил, бил, бил...

Я Человек! Я там, где и должен быть, на самом том месте и в самое то время! И я не был летчиком, я и есть летчик, и пусть мне кто-нибудь попробует доказать обратное, ему даже самые гнусные семиногие не позавидуют.

Это моя планета, и никто, никто не сможет ее поработить, пока у меня в руках есть сила, пока мои глаза могут видеть боевой экран, пока мне не наплевать! Не отдам Россию, и Украину не отдам, и Белоруссию, и Мозамбик с Угандой, и Нью-Йорк американишный, и даже Буркина-Фасо, где бы там эта Буркина не располагалась! Пока я умею летать. Пока я живу...

Эй, мы так не договаривались!!!

Нечестно! Как же нечестно! Эта тварюга жульничает! Как же можно?! Взяла на меня и рухнула. Всмятку расплющила! Это же она таракан, а не я...

У меня еще одна, последняя жизнь. Волю в кулак, мозги в работу, глаза в шеренгу, нечего им в кучку сходиться. Тут с кондачка не решить, тут подход нужен. Стратегия, тактика, как назвать — без разницы, лишь бы сработало. Лишь бы победить. А победителей не судят.

В лоб эту штуку не взять. Я уже обстрелялся в лоб. Сбоку не подойдешь, не умеет мой самолетик сбоку. Из линейного тоже бестолку, опробировано. А значит, круг замкнулся. Все-таки нужно в лоб. И крутиться, уходить, не дать этой твари себя зажать, пусть бухается мордой об асфальт, если ей нравится. Лишь бы меня не оказалось между мордой и асфальтом.

Кажется, я орал, не помню. Кажется, молотил по клавишам как безумный. Точно раскачивался в кресле в такт метаниям моей железной птахи, даже ручка у кресла отвалилась. И забил-таки вражину. И пусть меня и пристрелили через двадцать секунд новые семиноги, это уже было не суть важно: я знал, что победил!

Действительно, прошло целых десять лет с эпохи... Для кого-то, возможно, с эпохи тетриса, для кого-то «Диггера», а для меня с эпохи «Спейсиков». Пусть мне тогда было всего одиннадцать лет, но помню ведь, как будто вчера это было. Многое забыл, а вот эту игрушку помню. Почему «Спейсики»? Папка, в которой лежала эта замечательная игрушка, называлась просто Space. Так захотелось отцу моего друга, когда он инсталлировал игрушку. Просто сократил Space Invaders более чем вдвое. И не было тогда для меня игрушки интереснее (да и папок тогда, кстати, тоже не было, директории были...) Я играл один, играл по очереди с другом (он играл лучше), играл по очереди с его отцом (он играл хуже) и был безмятежно счастлив. Здесь не нужно было особенно думать, решать загадки и искать ключи по лабиринтам, не нужно было напрягаться по поводу сохранений/восстановлений и чит-кодов. И это было хорошо!

А потом детство кончилось, и началась другая жизнь, и была она такой, без детства, до самого сегодняшнего дня, пока я, не без кривой усмешки, не установил в машину этот CD. Не скажу, что интересно не было, я же сам этот диск выклянчил, никто мне ничего по его поводу не заказывал. Может быть, там, под броней, которой мы все обрастаем к семнадцати годам и которая потом все черствеет и черствеет, что-то такое шевелилось?..

Ролик как ролик (красивее видали), переназначение клавиш, загрузка, ряды противников, моя леталка, графика, конечно, отпад, но так, чтобы сразу в глаза бросаться, такого не было. Я нащупал клавиши и...



Отстрел летающих тарелок обязателен, как и сбор падающих с них бонусов. Бонусы бывают разными. Самый полезный — «щит» — создает силовое поле спереди от вашего кораблика. «Щит» выдерживает несколько прямых попаданий, а потом исчезает. Еще встречаются «полная энергия» (о ней после) и «двойной выстрел» (ну, с этим, думаю, все ясно). Ловить бонусы в воздухе не рекомендуется: легко зазеваться и схлопотать по репе.

Ну, про то, как я играл, вы уже прочитали. Что же это? Там, под броней, ребенок? Тот самый мальчишка, который терпеть не мог ходить в школу и обожал после нее завалиться на весь оставшийся день к другу, и бить захватчиков на CGA-экране? Тот, который действительно распускал сопли пузырями от самого факта игры и не стыдился этого по малолетству? Тот. Действительно тот. Давно похороненный под грузом прожитых лет, пусть и не очень многих, зато очень насыщенных. Ну сами посудите: за эти десять лет я успел как минимум вырасти!

Тогда Spase Invaders меня удивили. Впрочем, тогда, я думаю, меня можно было удивить любой игрой только потому, что это была игра. Не с большой буквы, просто игра. Дети любят играть, и им, по большому счету, без разницы, как выглядит то, во что они играют. Можно играть с бумажными фигурками и представлять, что это танки, можно с хоккейной клюшкой и быть уверенным, что это рычаг космического истребителя, можно представить себя Люком Скайуокером, с лучевым мечом из пластмассы. Символика не имеет значения, имеет значение только действо. И действо имело место быть. Мы с другом играли в «Спейсиков» больше года, мы перебили их всех, и неоднократно, мы были летчиками, были полковниками, генералами и верховными главнокомандующими, мы были счастливы, как заезженно это ни звучит. Тогда все происходящее на экране монитора было чудом.

А что сегодня? А чудо-то осталось! Никуда оно не делось. Activision всегда четко знала, в какой момент нужно выпустить игру; они ждали даже не десять—двенадцать лет, и вот новые «Спейсики» воцарились в моем — теперь уже в моем — компьютере.

Итак, что было тогда?

Были непонятные захватчики, похожие на каракатиц. Эти жуткие твари, выстроенные стройными рядами, двигались по экрану из стороны в сторону и, каждый раз доходя до края экрана, опускались вниз на один шаг.

Были летающие тарелки, которые нужно было сбивать, за что начислялось немаленькое количество очков.

Были странные, вроде бы кирпичные строения, которые висели в воздухе и за которыми можно было прятаться некоторое время, пока они не оказывались простреленными со всех сторон.

И было неясное нечто, которым я управлял с клавиатуры. Эта штуковина двигалась туда-сюда и стреляла синими черточками или, может быть зелеными, я немного дальтоник (на самом деле желтыми. — *Прим. отв. ред.*). Это «нечто» было таковым только со стороны, когда же я вливался в игру, штуковина совершенно волшебным образом превращалась в боевой самолет, а я соответственно в боевого летчика. А захватчики... См. выше.

Что стало?

Изменился внешний вид. Графика теперь солидная и навороченная. С самым что ни на есть три-ды-фыксом. Захватчики (эти самые инвадеры) перестали быть похожими на продукцию сна шизофреника, обросли фюзеляжами и крылышками. Мой ходячий вправо-влево стреляющий кирпич стал вполне приличным летательным аппаратом, каким он и был в моем представлении десять лет назад.



Энергия накапливается постепенно, ее индикатор на экране сверху и слева. Следите за цветом индикатора. Когда он начинает мигать, можно выстрелить из линейного орудия (с) (не знаю, как эта штука по-настоящему называется). Ракеты после столкновения с целью либо летят по прямой, сшибая инвадеров как кегли, либо сворачивают под различными углами. Траектория полета ракеты как раз и зависит от цвета индикатора.

Теперь захватчики красиво покачиваются в воздухе и издевательски переворачиваются вокруг своей оси. Непонятные кирпичные строения стали похожими на непонятные броневые конструкции, и теперь их можно выстрелами поднимать на нужную высоту с целью столкновения со злодеями. Появились тарелочные корабли-матки и гадкие огромные боссы уровней, явно перебежавшие из полузабытого Tyrian, злобные и неукротимые, как тысячи пантер. Появилась хорошая, абсолютно вписанная в геймплей музыка. Игра стала современной. Теперь (о, тогда бы!) можно даже играть вдвоем, с разных половин клавиатуры, причем не по очереди, а одновременно.

И только одно совершенно не изменилось — потрясающая, просто сумасшедшая (есть другие эпитеты, но я воздержусь) играбельность. Это та самая игра, которая актуальна всегда: здесь в идеальной пропорции смешано все, что нужно для того, чтобы считать себя счастливым — цвет, звук, азарт, соперничество, праведный гнев, радость победителя и большое количество адреналина. И не хочется, ой как не хочется, чтобы инвадеры захватили Землю. Пусть мне и пишут через весь монитор, что это не Земля, а Плутон, я-то знаю, за что я сражаюсь. Им только дай, они следом за Плутоном на Нептун кинутся, а оттуда до Земли совсем уже ничего. И пусть меня пытаются убедить всеми своими вступительными киношками, что мой самолетик на свалке, а сейчас я в новом — совершенном, так врут ведь. Я-то знаю, это мой самолет!

Сейчас вот статью допишу и кинусь друга вызванивать. Того самого, на чьем компьютере мы тогда, в розовом детстве, резались в «Спейсиков». Десять лет — немалый срок, но я абсолютно уверен, он приедет, приедет сегодня ко мне, и вдвоем, на одной машине, мы отомстим за все: за то, что кончилось детство, за разлучника время, за эту гоночную, суматошную жизнь... Смерть космическим захватчикам — семиногим оккупантам!

MG

Корабли-матки грозно называются, но бояться их не нужно, они совершенно безобидные. Непонятно, почему их называют матками, они больше похожи на трутней. Сшибайте их на здоровье, единственная цель их существования — помочь вам набрать побольше очков.



FUJITSU
Жесткие диски
MPB3021AT
MPB3032AT
MPB3043AT
MPB3052AT
MPB3064AT
MPC3032AT
MPC3043AT
MPC3064AT
MPC3084AT
MPC3096AT
MPC30102AT
MPD43AT
MPD64AT
MPD84AT
MPD108AT
MPD130AT
MPD173AT
www.fujitsu.com

Приветствую Вас, идущие на смерть!

Так, если хроники не врут, приветствовали гладиаторов в Древнем Риме перед началом ожесточенной схватки. И именно так, на мой взгляд, надо приветствовать людей, которые начинают играть в игры, описанные в журнале.

Мои предсказания сбываются с подозрительной точностью. Не успел я разродиться идеей, что игр будет больше и лучше, как их стало больше и лучше.

Не исключено, что это явление сезонное, которое закончится вместе с зимой, но, по правде говоря, мне так не кажется.

Хотя, по большому счету, игровая индустрия сейчас чуть ли не затаилась. Очередная революция, понимаете ли.

А по редакции ползают разрозненные Краеведы (кстати, я наконец выяснил откуда они взялись, — это дальние родственники короедов и тумбочек от школьных парт),



ОБОЙМА

и всем мешают в процессе создания очередной Помойки.

Так, о чем это я? Ах, да. Так вот, человек, который заглянул в «Обойму», рискует потеряться для общества, по крайней мере, на некоторое время. «Обоймы» берут количеством — ведь какие-бы там ни были мегахиты, их всего три, а «Обойм» — ого-го-го сколько, потому и играются они довольно долго и непринужденно.

Думаете, гоню? В принципе, правильно думаете, но просто надоело писать вступления серьезные, как отец невесты перед свадьбой. Хочется, знаете ли, иногда мыслю излить. Что я с удовольствием и делаю, благо времени у меня полно: я в содержимое «Обоймы» уже отыграл и теперь ожидаю следующей. И в этом — плюс существования.

Несколько ошалевший

Данила Матвеев


Bugs Bunny Lost in Time





Мартовский Кот

ABOMINATION

Квадратный кошмар

Спокойно! Только не надо так орать. Было дело, касались мы этой щепетильной темы на страницах журнала. Ну и что, это же еще не повод оголтело рвать глотки и вообще надрываться почем зря. Нет, «Постала» сегодня не будет, он временно отменяется, переносится на следующую неделю, месяц, год, как повезет. Да, крови действительно много, только не надо о качестве, красный цвет еще ни о чем не говорит, а если она квадратная, то это еще ничего не значит. **Что квадратная?** Кровь, конечно! Как это? Говорю же, спокойно, щас все объясню.

Предыстория достаточно длинная и непонятная. Поэтому не будем вдаваться в подробности, изложим лишь основные моменты. Значит так. Земля. Будущее. Штаты. В ходе какого-то секретного эксперимента в одной из лабораторий NASA ученые что-то напортачили, результатом чего явилось тотальное заражение жителей окрест лежащих городов, а в дальнейшем и всей планеты особой разновидностью чумы. От сей болячки зеленка не помогала, и подавляющее большинство населения мерло как мухи, оставшееся же меньшинство мутировало в нечто совсем уж непотребное. Короче, города — в хаосе, оставшийся народ — в панике, полиция в ужасе и не может контролировать остатки порядка. Часть жителей и вовсе взбеленилась: организовала культ помощи мутантам и шпыняет всех «хороших» на каждом углу. Тут, естественно, появляетесь вы, после чего жизнь согласно замыслу должна вернуться на круги своя: зло от страха самоликвидируется, добро восторжествует и воцарится мир. Только не было бы игры, если бы все пошло совсем не по плану. Зло ни в какую не желало праздновать труса, добро же делало это чересчур рьяно. Пришлось организовать отряд специального назначения и заняться разборкой со вселенским злом на месте преступления.

Самая обычная предыстория, тупая, конечно, но в меру. Теперь





Паспорт

Abomination

Жанр: тактическая аркада
Разработчик: Hothouse Creations
Издатель: Eidos Interactive
URL http://www.eidos.com

Системные требования:
Процессор: Pentium 166 МГц
RAM: 32 Мбайт

пришла пора от всей этой лирики переходить к самой сути дела, то есть к игре. Поначалу нам предлагают пройти курс обучения молодого бойца. Этих рамкой обвели и во-о-н за тот сарайчик перегнали, там они из автоматов немного пострекотали, да и их немного постреляли. Провели на местности два-три мероприятия (подробнее об этом чуть позже), подобрали с пяток разновидностей нового оружия, поприседали, поползали. Трейнинг на этом завершился. Не густо, конечно, но наглядно — факт. А дальше путь один — в основные миссии. Услужливо предложенный выбор сложности опять же порадовал, а то в последнее время что-то зачастили игры, в которых с этим туговато. Ладно, тут пощелкали, здесь согласились со всеми «за» и «против» и очутились в самой игре.

Гм, снаряжение отряда — это хорошо. А вот то, что они про броню ничего не написали, это и впрямь никуда не годится: откуда мне знать, какой жилет мне больше подойдет. Если платить ни за что не требуют, то с равным успехом можно нацепить как один панцирь, так и другой, а то, что в одном меня первый же культист на грелки порвет, а во втором можно хоть под прицельным огнем цветочки на местных грядках собирать, так это никого не волнует. Короче, принцип проверки всего и вся на практике несколько раздражает. Но с горем пополам отряд мы снарядили: одному — пистолет, другому — АК, третий — тот, что посильнее, — пущай из «гатлинга» попробует, даст бог, до конца миссии как-нибудь продержимся.

Щелкаем по карте: тут несколько построек, которые нужно удержать под контролем и злобному врагу не отдать ни при каких «сложившихся». Тут же неблагоприятные районы, откуда мутанты активно пытаются распространиться, и чего допустить никак нельзя. Как только они свой мутировавший нос из этих мест покажут, так мы их сразу и прищучим: отряд соберем и того, мочить гадов. До сих пор не пойму, с чего это больше четырех десантников на миссию не возьмешь, но если так решили разработчики, то мы, пожалуй, не против. Главное, чтобы все остальное было как надо. Да, чуть не забыл, на той же самой карте время от времени появляются всякие разные новые построечки, которые в большинстве своем простые базы мутантов, откуда их рекомендуется выбить.

От обычных заданий эти отличаются лишь количеством и агрессивностью оппонентов, да и размер местности чуток побольше. Вообще, наличие одного задания — это редкость, обычно на карте есть две-три «горячие» точки, в любую из которых можно заброситься: почитать брифинг и решить, к чему душа больше лежит, только сложность из этого брифинга все равно не понять. Но на практике чаще бывает так: если в описании настоятельно рекомендуют вынести всех и все такое, то миссия проходится на одном дыхании, если же есть узколокализованное задание, то жди неприятностей, наверняка под самый конец подвалит с десяток радиоактивных культуристов и покажут кузькину мать. Но это так, лирика. Поехали по заданиям.

> *Этих рамкой обвели и во-о-н за тот сарайчик перегнали, там они из автоматов немного пострекотали, да и их немного постреляли. Трейнинг на этом завершился.*



Высадка на задание. На этот же рогу бойцам предстоит вернуться по факту его выполнения.



Встреча с культуристами: сейчас начнется такое месилово, что даже в режиме паузы разобраться в происходящем будет ой как не просто.

На войне как на...

Собственно, тут все просто, они (задания) бывают двух основных типов. Устроить дебош в квартале с причинением тяжких телесных и тотальной аннигиляцией всех плохишей, в таких случаях обычно вокруг вертится много полицейских, которые, с одной стороны, всячески стараются помочь в прохождении, с другой — только мешаются под ногами. То пулей их заденет, то проход какой высокоценный загородят, короче, как и положено дубины дубинами. Одно удовольствие — нашинковать их казенным свинцом с самого начала и спокойно ехать дальше. Второй тип — выполнить конкретную миссию: выкрасть



секретные материалы, сопроводить полицейского к участку, уничтожить вражеский боезапас и ретироваться до того, как мутанты очнутся. Если вы думаете о разнообразии, то опомнитесь, этого тут и в помине нет, все различие — в брифингах. Жуть как неприятно выполнять по сути одно и тоже задание в десятый-двадцатый раз на новой местности, с тем же успехом можно вызвать старый сэйв и попытаться пройти одну из миссий: при загрузке игра каждый уровень создает по новой, как следствие — игру можно проходить бесконечное число раз. С одним, правда, результатом, ну да ладно.

Что следует сказать про поле боя и про возможности подопечных коммандос... Про поле боя — ничего хорошего. Рисованные от руки задники нами всячески приветствуются, и черт с ней, с 3D-технологией, — было бы красиво. В Abomination с этим довольно кисло: цветов, правда, много, но нет шарма. Ведь в третьем X-COM и Sindicate с графикой тоже было не ахти, но мало кому в голову приходило ставить им это в упрек. А с такой графикой я играть категорически отказываюсь. Приятно, конечно, что разработчики потрудились и грамотно совместили модельки персонажей (полигонные, между прочим) с плоской поверхностью уровней, но вызывает недоумение, почему они же не потрудились реализовать в игре грамотную физическую модель. Положим, гранату наши коммандос кидают по должной параболе, но чем они руководствуются, напрочь отказываясь метать ту же гранату с крыши здания? При этом стрелять они оттуда умеют. Бред! Остановиться на лестнице для гуманоидов не меньшая проблема, чем, скажем, подпрыгнуть: ни того, ни другого делать не умеют и учиться не собираются. Враги, кстати, в этом плане много продвинутей наших замполитов: по крайней мере, в их арсенале движений присутствует такая замечательная штука, как стрейф, и они этим пользуются по поводу и без повода.

Можно задать манеру поведения каждого бойца, но при любом раскладе ведут себя последние до омерзения тупо.

Настала пора упомянуть про такую фишку, как интерактивность уровней. Гм. Во-первых, она тут имеется, иначе с чего я про нее вообще заговорил. С другой стороны, какая-то она подозрительная, так и хочется от нее избавиться. Улицы городов в буквальном смысле кишат мутантами, преимущественно абсолютно безобидными, но с легкостью поддающимися разрушению. В конце концов глупо жалеть патрон-другой ради удовольствия лицезреть гору мяса, разлетающуюся по всему экрану. Взрывы, правда, не ахти, да и кровища подкачала: квадратная она, и вода тоже квадратная, если не ошибаюсь, и та и другая из полигонов. Только ма-але-ньких. Но все равно удовольствие от кромсания этих гадов получаешь.

Теперь о самих горе-коммандосах. Они умеют бегать, ползать, лежать, стоять и еще вести заградительный огонь. Заставить их все это делать можно через



Так выглядит карта, на которой предстоит выбирать одно из предложенных заданий...



... а так меню экипировки бойцов. Отсутствие разделения амуниции по классам несколько настораживает, но ведь с «гением» разработчиков не поспоришь.



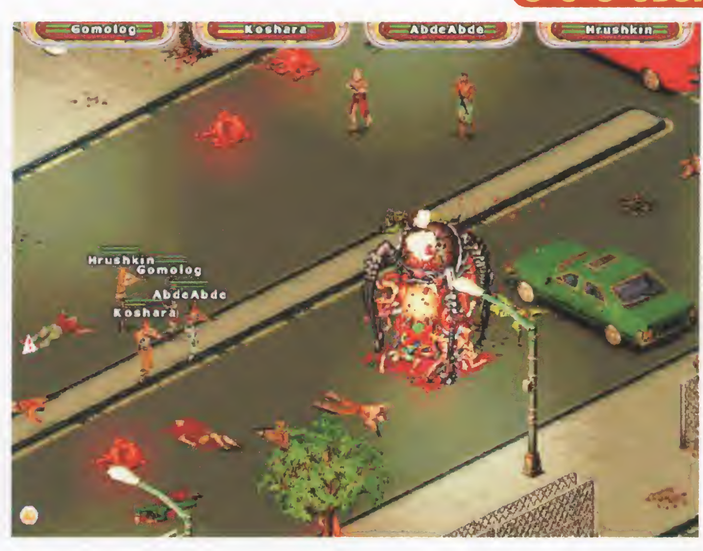
АК-47 со всеми характеристиками. Обидно лишь, что в пылу боя он не слишком-то отличается от обыкновенного кольта.

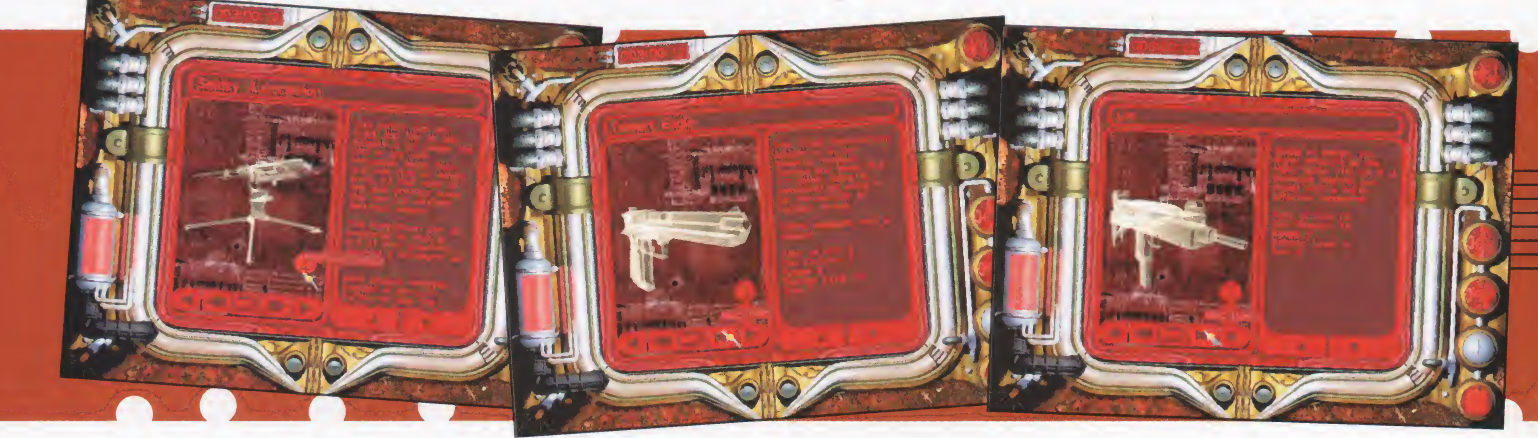


маленькое меню, вызываемое правой кнопкой мышки, причем придется проворачивать эту операцию для каждого в отдельности: на всех сразу менюшка не предусмотрена. Но есть горячие клавиши, на которых все что надо повешено и действует сразу на всю группу. Можно задать манеру поведения каждого бойца, но при любом раскладе ведут себя последние до омерзения тупо. Это ж надо, стоять по стойке смирно, когда вокруг так и снует враг, и это при том, что команда обороняться отдана и поведение выставлено на agressiv.

Главное, что можно все это дело запаузить и уж потом разбираться с каждым горе-подопечным, только вот брать новую цель в режиме паузы коммандос категорически отказываются — только ходят. Еще каждый воин имеет уникальную способность, никому другому не доступную, — одни, подобно Саре Керриган, могут становиться невидимыми (Cloaking), другие какие-то хитрые замороченные взрывчатки ставят, третьи и вовсе превращаются в суперменов и начинают крошить врага налево и направо. Как говорят разработчики, все это делалось для того, чтобы привнести в игру элемент тактики. Чтобы мы могли проходить каждую миссию как-нибудь позакавыристей. И возможность такая, безусловно, присутствует. Можно, скажем, на одной из миссий подпалить все ящики на площади, и враги от этого все сгорят. Только кому это нужно, если с базукой, найденной в мусорном ящике по соседству, можно вынести кого угодно в каком угодно количестве. Что отличает Abomination, так это полное отсутствие баланса оружия. При всем его разнообразии игру можно пройти на уровне hard, используя первый найденный на поле боя автомат и все ту же базуку. Зачем нужна, спрашивается, исследовательская лаборатория, если от нее все равно никакого толку нет!?

В принципе, можно на одной из миссий подпалить все ящики на площади, и враги от этого все сгорят. Только кому это нужно, если с базукой, найденной в мусорном ящике по соседству, можно вынести кого угодно в каком угодно количестве?





Хоть в чем-то, хоть что-то

Каждого персонажа по истечении миссии (но только удачном) можно и нужно апгрейдить. По четырем основным характеристикам (health, accuracy, stealth, reactions) и дополнительному навыку (см. выше). Экспа выдается на всю группу, и кого конкретно апгрейдить — зависит только от вас: хотите качайте одного-двух ветеранов, хотите совершенствуйте всю группу (человек двадцать). Это дело вкуса. И еще в игре есть такая замечательная особенность, что практически любое задание можно провалить. Не понравилось или «кишка тонка» — залезай в авто и вали домой, там для тебя уже припасено практически такое же задание, только чуток севернее или южнее.

Вот, собственно, и все. Выводы делайте сами, но, по моему личному убеждению, подсунули нам откровенную лажу. Поиграть, конечно, можно, и порой игра даже вышибает ностальгическую слезу по тому же «Посталу». Только суета это все. Если охота смотреть на потоки квадратной крови, заливающей пол-экрана, то вперед, во всех же прочих случаях — категорическое «нихт».

P.S. Совсем забыл про звук и музыку. Первый — довольно прикольный, вторая — занудство страшное. MG





Приблизительно так выглядел Слейв в молодости. Перед вами один из его прототипов, правда, не востребованный.



Мартовский Кот

SLAVE ZERO

Механический Кинг-Конг

Мы его ждали! Как вы, не знаю, а уж я так точно, еще с тех пор, как увидел демоверсию. Она в дикий восторг приводила не только своей динамичностью, но и симпатичными машинками, летящими прямиком под сапожищи. Других таких игр, где можно было давить кары и карабкаться в роли **робота-переростка** на небоскребы, право слово, не припоминаю.

Паспорт

Slave Zero

Жанр: TPS
Разработчик: Accolade
Издатель: Accolade

URL http://www.accolade.com

Системные требования:
Процессор: Pentium 233 МГц
RAM: 32 Мбайт
3D-акселератор

От релиза ждали, как минимум, количества. Количества большего, чем кусок уровня, который пробегался за пять минут. Собственно, так и получилось. Но об этом чуть позже. А пока предыстория. Выглядит она приблизительно так.

«Год неизвестно пока какой, но очень и очень далекий (предположительно 2499). Земля давно рассталась с зелеными лесами, цветущими полями и ковыльными степями, променяв их на огромный металлизированный мегаполис, своими вершинами уходящий в необозримую высь. Город называется Mega. Десятки километров в высоту, многоуровневый и густонаселенный, тысячи и тысячи километров подвесных дорог, соединяющих один городской район с другим, скоростные хайвэи и автобаны. И на самом верху в Кафедральном Соборе взирает на все это один-единственный человек — диктатор этого мира Совхан. Удержать власть совсем не просто, и для этого тиран создал армию непобедимых боевых машин — гигантских роботов, прозванных в народе Slaves. Изнемогая под гнетом тирана, люди не могли не объединиться, и они это сделали: на самых глубоких ярусах мегаполиса росло и крепло новое партизанское движение жаждущих свободы. И вот настал час, когда судьба улыбнулась им: в руки повстанцев попала одна из машин-уничтожите-





лей узурпатора, робот модели Zero. На него и только на него возлагаются последние надежды. Удастся ли возвратить давно утраченную свободу? Теперь это зависит только от вас».

Пафоса хоть отбавляй! Дери меня за бороду, если тот человек, который написал эти строки, не пыжился перед зеркалом в добрый человеческий рост как минимум часа два. Но это, в конце концов, его личное дело. Наше же дело — играть в игру. И, разумеется, получать от этого удовольствие (по мере возможности). А поскольку напыщенные фразы, имеющие место быть в предыдущем абзаце, меня несколько утомили, позволю себе перейти к фактам, от которых, собственно, и зависит — играть или не играть.

Игра во многом напоминает виртуальный тир, где тебя возят по улочкам респектабельного города, заставляя отстреливать разного рода нежить в режиме реального времени.

Робот действительно симпатичный. Пожалуй, даже весьма. Если уж приходится боязливо выглядывать из-за спины кого-либо (еще одна вещь, за что не люблю TPS), то пускай хотя бы спина эта будет мало-мальски эстетично выглядеть. Эльф для меня оказался чересчур уж дохлым, Лариска так и просила, чтобы ее развернули бюстом вперед, в результате все время на это и уходило, а вовсе не на саму игру. Варлок же попросту заслонял широчайшей мышцей спины пол-экрана и изредка начинал мутузить кого-то неведомого, по вине той же самой мышцы в поле зрения не попавшего. Со Слейвом проблем нет. Совсем. Размер — удовлетворительный, пропорции — не золотое сечение, но близко. Главное — несмотря на довольно широкую спину, в отличие от Варлока, глаз не застит: все, что надо, видно и видно хорошо.

Вообще-то, про все про это положено писать ближе к финалу статьи, поэтому мы так и поступим — все оставшееся в конец, а пока немного об игровом процессе. Значится так. Первым делом робота вышвыривают на оживленную автостраду (как раз ту, что была в демоверсии), а тут как раз и враги подваливают. Надругаться хотят, наверное. Но мы им не позволим. Дергаем из-за спины пулемет и начинаем поливать их из всех стволов. Они, естественно, падают, а мы собираем с остывающих тел патроны, ракеты и прочую полезную амуницию. Теперь раскроем смысл вышеизложенного. Пулемет мы дергаем действительно из-за спины — потому что он там висит, покачиваясь при ходьбе и еще сильнее при беге. Очень хорошо, потому что все последователи отважного Дункана, дергающие меч, автомат, базуку или какой-либо другой предмет членовредительства из «глубоких штанин», уже как-то поднадоели. В Slave Zero все чин-чином: если пушка есть, то ее видно вне зависимости от того, пользуетесь вы ей в данный момент или нет. Арсенал в игре довольно большой, но таскать за спиной оружейную лавку все же не придется (оружейный склад в качестве главного героя, конечно, оригинально, но вряд ли эстетично). Проблема решена на удивление элегантно: просто на каждой отдельной миссии больше трех-четырех видов оружия не дают, но поскольку каждый отдельно взятый уровень не слишком





Один из первых супербоссов. Сам по себе не очень опасен, но промышляет затоплением тоннеля кислотой, потому и неприятен.



велик, ощущения однообразия по поводу средств уничтожения не наблюдается.

Теперь песнь на тему «уничтожение врагов». Врагов много как в плане разнообразия, так и количественно. Вражины так и прут под колеса. Тут и такие же, как Слейв, роботы, и летающие модификации «рабов», и улитки какие-то. Не забыта и обыкновенная боевая техника: танки, БТР'ы, мобильная пехота с базуками. Все так и норовят напакостить — приходится их усмирять по мере необходимости и имеющихся возможностей. Пачками усмирять! Обилие врагов меня поначалу несколько испугало: еще бы, эдакая прорва!



Но потом я бояться перестал. И причина довольно тривиальна: оппоненты в большинстве своем тупы, как пробки. Прут напролом или, на худой конец, стоят втихаря где-нибудь на уступочке небоскреба и шарашат в Слейва из всех стволов. Весь интеллект сводится к умению уворачиваться от чересчур медленно летящих ракет и забеганию за спину в особо опасные моменты уличных передряг.

Отсюда и тактика борьбы с нечистивцами. Если дело происходит в узком переулке, то прячемся за угол, по мере надобности выскакиваем в пролет и бьем на поражение, пока враги не подошли близко. На открытых же пространствах бегаем, как оголтелые, уворачиваясь от выстрелов, и постепенно сводим «на нет» популяцию негативно настроенных роботов.

Тут, кстати, проявляется еще одна тонкость. Дело в том, что некоторые (далеко не все) роботы «гнездятся». Сыпятся, например, из отверстий в полу до тех пор, пока эти дыры не заткнешь метким выстрелом в упор. После легкого задымления враги валить перестают, и можно двигаться дальше. И так всю игру.

В Slave Zero все чин-чином: если пушка есть, то ее видно вне зависимости от того, пользуетесь вы ей в данный момент или нет.

И уж чтобы совсем завершить разговор о врагах, упомянем о разнообразии. Оно, как бы это помягче выразиться, хорошее. Разнообразное. Во-первых, по мере выполнения заданий уровень крутизны врагов постепенно нарастает, можно назвать это балансом игрового процесса, каковым он по сути и является. Во-вторых, у каждого противника есть своя (пускай весьма недалекая и легко предугадываемая) манера поведения. Одни по мере приближения наращивают скорость и пытаются сбить Слейва с ног, другие ползают по потолку и засыпают ракетами, третьи левитируют в воздухе и при первом же подвернувшемся случае поджаривают из заплечного лазера. Короче, жить довольно весело. Особенно если принять во внимание наличие по окончании некоторых (многих) миссий супербоссов. Последние, как и рядовые оппоненты, весьма разнообразны, и бороться с ними интересно, хотя тактика всегда очевидна. За душу берут в основном оригинальностью конструкции и размером.

Ради удовольствия карабкаться на небоскребы, цепляясь за выступы здоровенными ручищами, игру стоит пройти до конца.

Помните, мы говорили про бонусы, собираемые с трупов врагов. Их есть, но довольно немного. Несколько видов аптечек, доводящих уровень здоровья до заветной сотни (больше нельзя, что обидно). Патроны к представленному на уровне оружию. И, внимание, господа и товарищи, апгрейды к нему. Очень полезная штука, увеличивает скорострельность, убойную силу или другой смежный показатель. Главное, что это сразу ощущаешь на собственной шкуре, а не тупо созерцаешь в меню в виде глупых цифирь. Нашел новую примочку и со следующим десятком роботов разобрался уже не за десять минут, а секунд за тридцать. Благодать.



Ракета под хвост — панацея от всех бед в игре.

Переходим к разговору о миссиях. Они линейны. Абсолютно. Даже на протяжении одного задания нет-нет да и попадется момент, когда на начало уровня вернуться уже нельзя: мост там рухнет или еще что. Да и переулков раз-два и обчелся. Если говорить откровенно, то иг-



ра во многом напоминает виртуальный тир, где тебя возят по улочкам респектабельного города, заставляя отстреливать разного рода нежить в режиме реального времени. Только тут свободы побольше, а врагов всегда можно оставить в тылах, не утруждая себя тотальным истреблением (не у многих хватит мозгов кинуться вдогонку).

Но это только поначалу так, первые миссии три-четыре. Потом незаметно для себя погружаешься в сюжет (он хоть и представлен движковыми вставками, но довольно увлекателен) и про такие мелочи забываешь. А тут еще, как нельзя кстати, предлагают нестандартные задания. Очень быстро все становится как надо и нарекания вызывать перестает. Так что главное — это поиграть с часок. В конце концов, далеко не в каждом TPS нам предлагают конвоировать караван судов по местной канализации или разыскивать запрятанные в вагонах



На самую вершину этих небоскребов, пожалуй, не заберешься, но попробовать добраться хотя бы до половины можно. Возможно, у вас даже получится. На скалолазание у разработчиков весьма либеральные взгляды.



Видите робота? Справа за его спиной «дыра», из которой он вылез. И вылезут еще, если отверстие сейчас же не заткнуть.

метро эмбрионы — продукт экспериментов вражеского гения.

Теперь про управление. На мой взгляд, в играх подобного рода оно имеет решающее значение. И в случае со Slave Zero «наш выбор» гарантирован: подобное не в каждом FPS встретишь. И уже ради этого игру стоит посмотреть — ради удобства игрового процесса (пускай эти слова и не совсем стыкуются, но смысл отражают). А ради удовольствия карабкаться на небоскребы, цепляясь за выступы здоровенными ручищами (аки Кинг-Конг), игру стоит пройти до конца. Благо она не очень-то и велика. Удовольствие я вам гарантирую.

В заключение немного о графике и звуке с музыкой. Про последние можно сказать только то, что лично мне понравилось. Но я готов принять тот факт, что далеко не все придут от музыкального и звукового сопровождения в неописуемый восторг. Но оценки «удовлетворительно» они заслуживают точно. С графикой сложнее: с одной стороны, она не отстает от современных требований, но с другой — очень похоже на Shogo: MAD. Так что, если кому такое нравится, то и SZ придется по вкусу. Меня это аниме (первая возникающая ассоциация) раздражает, но заметьте, я прошел игру до конца, и не без удовольствия.

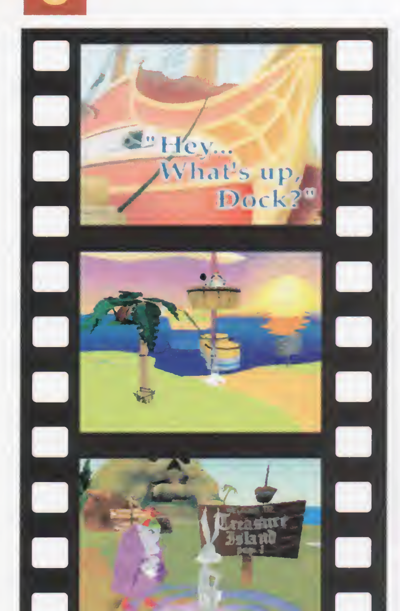
Хотел оставить вывод в предыдущем абзаце, но редактор сказал, что не положено. Поэтому он (абзац) и получился таким маленьким. Игра получилась хорошая, даже очень. Насколько вообще может быть хорошим TPS. Лично я ждал именно такого, но не могу сказать, что это вдохновило меня забросить шутеры от первого лица. Нынешнюю ситуацию в жанре FPS застойной никак не назовешь, поэтому я лучше буду играть в UT и Wheel of Time, а Slave Zero оставлю вам.

Это я его так рекомендую. MG

Дело в том, что оппоненты в большинстве своем тупы, как пробки. Прут напролом или, на худой конец, стоят втихаря где-нибудь на уступочке небоскреба и шаращат в Слейва из всех стволов.



Симпатичное задание по защите собственной базы: оригинальность миссий чуть ли не главное преимущество Slave Zero перед другими TPS.







BUGS BUNNY LOST IN TIME

Потерявшийся кролик

Алексей Кириллин
ака Торик

Э-э-э.... Как дела, Док?

Эта бессмертная фраза известна, пожалуй, любому ребенку. Авторство ее принадлежит кролику Багсу Банни и является его визитной карточкой, винтиком, шизой и зарегистрированной торговой маркой. Где бы она ни прозвучала, становится ясно: опять здесь этот **сумасшедший кролик**.

Но Багс Банни появился не так уж и давно. Да, он появился позже, чем Микки Маус, но популярность у него не меньше — и это достоинство Ральфа Уолтца, мультипликатора, создавшего весь этот «пантеон» зверушек под общим названием Looney Tunes. Вообще, Уорнер Бразерс очень и очень неплохо постаралась: я лично видел около двух десятков видеокассет с различными мультфильмами (в т. ч. и один полнометражный — How I Spent My Vacation) про BB, а также его персонажей — начиная от Бастера Банни и Монтаны Макса и заканчивая старым добрым Койотом и вечным Бегуном. Но, так или иначе, мультики — это хорошо, а компьютерные игры — все-таки получше.

Утром будильники — вечером эпоха

Сюжет Bugs Bunny Lost In Time отличается от сюжета обыкновенной серии мультфильма, наверное, только одним — интерактивностью. По ходу дела игрок осознает, что он не столько смотрит мультфильм про любимого героя, сколько делает этот мультфильм сам. Геймер самолично выстраивает сюжетную линию (хотя в большинстве случаев выходит все-таки очень и очень линейная «легенда»), сам проводит кролика по всем уровням, сам выполняет задания, которые уровню эдак к тринадцатому становятся таким, простите, шилом в заднице, что дальше ну просто некуда. Впрочем, я отвлекся.

Багс Банни направлялся на курорт Pisma Beach. Но попал он не на пляж с галькой и красивыми девушками, а в какое-то не совсем объяснимое помещение с одной-единственной машиной (и то не легковой). Оказалось, что «не легковая» — это самая что ни на есть машина времени. Что сделает несносный хулиган-карапуз лет эдак десяти от роду? Правильно, то же самое, что и кролик в самом расцвете сил: активирует девайс. Что было дальше — ни один кролик не упомнит. Зато сторонний наблюдатель разгадает во всей этой заставочной чепухе

Паспорт

Bugs Bunny Lost In Time

Жанр:	аркада
Разработчик:	Infogrames
Издатель:	Infogrames



Системные требования:

Процессор:	Pentium 200 МГц
RAM:	32 Мбайт
	3D-ускоритель


Лицо кролика выражает глубокую задумчивость. Правда, его не видно, но совершенно точно — выражает.

реальную угрозу нашему серому любителю сырой моркови. Это же не шутки — попасть во временной континуум, откуда есть только один выход: пробежаться по всем доступным уровням (их по нескольку в каждом из пяти эр-эпизодов), собрать будильники, причем не просто собрать, а выменять, выбить, найти, угадать — перечень всех загадок довольно длинный. Будильников нужно много. Дабы попасть в очередную эру, нужно подсобрать определенное количество этих позванивающих по утрам садистов. По ходу дела еще придется собирать золотые морковки, но они будут нужны исключительно для выполнения локальных задач. Макси-цель — вернуться в свое время — будет достигнута только после сбора всех будильников, уничтожения всех главных боссов и просмотра всех заставок. Здесь все серьезно. Думали, тут у нас мультик, да?..

Багс Банни со своими приключениями занимает классическую нишу платформенных аркад с элементами клептомании.



Самый морковный сок

Платформенные аркады отличаются от собратьев по жанру огромным количеством разнообразнх бонусов и предметов, которые необходимо собирать. Причем собирать абсолютно разными, зачастую непонятными и сложноосознаваемыми методами. Местами платформенные аркады слабо отличаются от логических, а еще встречаются аркады с элементами квестов — так это такие уродцы, которые ни фанатам аркад угодить не могут («слишком непонятно, что делать!»), ни фанатам квестов («ну мы же не можем каждые пять секунд мышь/клавиатуру изводить!»). Багс Банни со своими приключениями занимает как раз ту самую классическую нишу платформенных аркад с элементами клептомании, когда каждый предмет на дороге оказывается чуть ли не дороже собственной жизни. Кстати, о жизни: их (жизней) количество просто-напросто бесконечно. И в самом деле, зачем надо одаривать и без того замученного игрока еще заботой о собственных жизнях? Тем более, что в некоторых местах на каждом уровне можно записывать игру. Вот, правда, кроличьей энергии может не хватить, чтобы добежать до выхода из уровня, да и разного рода препятствий полно: Багс может свалиться в пропасть, в воду (плавать кролик не умеет). Кстати, за бонусами приходится иногда лазать в такие дырищи, о которых поначалу и не догадываешься...

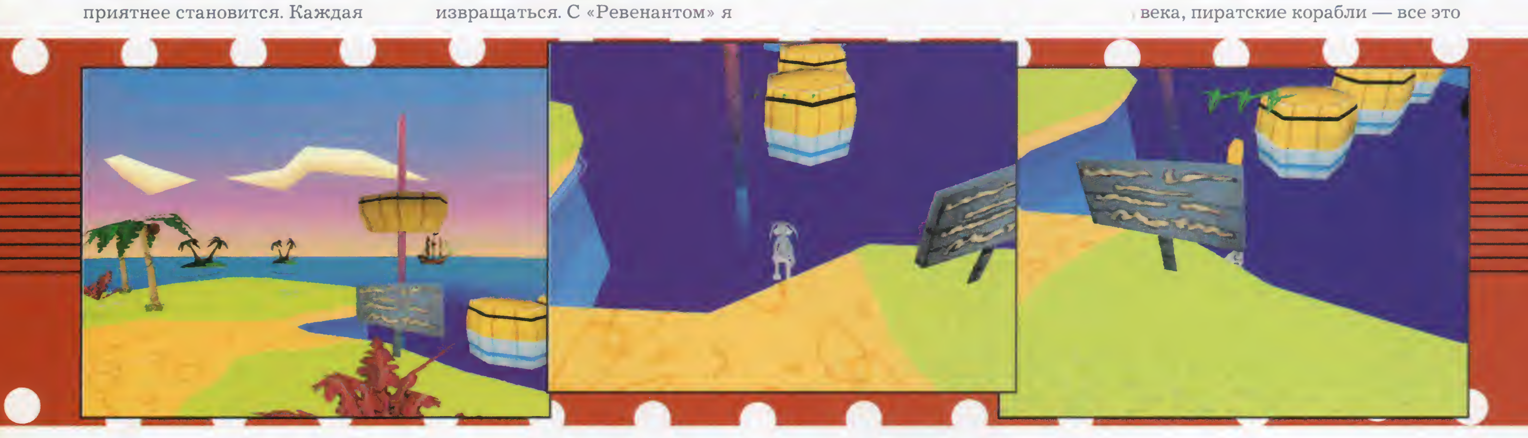
Один из вариантов грохнуть непокорного врага: напрыгнуть на него сверху и добить мощным пинком под... э-э-э... ну, что там под ногу подвернется...


Как правило, мачта, торчащая из земли, означает, что в земле спрятан корабль. И зачем он там?



Сказать честно,
Bugs Bunny Lost In Time я бы порекомендовал начинающему мегагеймеру лет эдак 8–13.

Естественно, по всем канонам жанра действует правило: чем дальше ты заходишь, тем неприятнее становится. Каждая



новая эра открывает пару-тройку новых телодвижений и вариантов взаимодействия с окружающими предметами. Все это проходит на общем фоне подсказок, расставленных во всех возможных и невозможных местах. Подсказка обычно дает прямой намек на действие, которое необходимо будет совершить по ходу действия пьесы в ближайшее время. Это дисбалансирует игру, сильно ее облегчая в области прохождения уровней и избегания препятствий. А вот вторая сторона баланса — выживание в среде враждебно настроенных зверушек (их и монстрами-то обозвать нельзя!) — вполне сохранена. Один из вариантов грохнуть непокорного врага: напрыгнуть на него сверху и добить мощным пинком под... э-э-э... ну, что там под ногу подвернется, под то и добивать...

Взгляд кролика

Если что-то и раздражает меня в современных аркадах, так это управление. Очень часто кнопок на джойстике (а чем еще в аркады играть?) не хватает на все функции, и приходится извращаться. С «Ревенантом» я еще кое-как выкрутился — там же есть Combat Mode, а есть и нормальный режим. Так что функций практически вдвое больше навесить можно. С кроликами такое не проходит. На четыре кнопки я умудрился навесить прыжок, Action, пинок и Roll. Ни такой интересный, но абсолютно бесполезный изврат как «3D-из-глаз-кролика», ни относительно управляемую камеру я навесить не смог. Да не больно-то и хотелось. Это ж аркады...

Вот, кстати, вспомнил про аркады платформенные еще одну фичу: камера. Это особенно касается «Принца-3». Согласитесь, могло быть и лучше. Если в обоих вышеупомянутых играх нас заставляют пользоваться тем, чем дают, то в «Кролике-1» камеру иногда можно вертеть. А если вертеть, значит, придется отказаться от джойстика (кнопок, как я уже говорил, не хватает). Но, с другой стороны, если не вертеть камеру, можно сильно попасть. Или даже пропасть. Или упасть. В пропасть. Как получится. Но как бы ни получилось — все к худшему. А, что уж там — будете играть, сами поймете.

Красивые каньоны каменного века, пиратские корабли — все это подкрепляется 3D-акселерацией и вполне высоким разрешением. Ну и, естественно, Glide-OpenGL, куча полигонов и видеовставки на движке. Все как надо для платформенной аркады.



Всего. И много

Какие здесь можно выводы сделать? Игра получилась. Она получилась красивой. У нее хороший, быстрый и не тормозящий по причине огромного количества объектов движок. У нее относительно нормальное управление, так что в нее могут играть даже дети. У нее хороший сюжет и разветвленная система подсказок, которая вкупе с бесконечными количествами жизней облегчает игру. Старая добрая и знакомая по мультфильмам музыка навевает приятные воспоминания о часах, проведенных в кинозалах и у телевизора. Сказать честно, Bugs Bunny Lost In Time я бы порекомендовал начинающему мегагеймеру лет эдак 8–13.

P.S. За время написания обзора ни один кролик не пострадал. MG



Торик ака Торик

ОРДА: СЕВЕРНЫЙ ВЕТЕР

Ветер дует с Нижнего Тагила

Кому какая разница, что сейчас полночь? Мне лично все равно, полночь сейчас или пять утра. Последние 28 часов (с перерывами на обед и трехчасовой сон) я — вне этого времени, ибо я — в «Орде». Она уникальна в своем жанре. Она примитивна и одновременно невероятно сложна. Она оригинальна, и при этом самым невооруженным глазом видно, что ее «писали» с первого «Варкрафта». Но так или иначе, она — **российская стратегия** в реальном времени, и этого у нее не отнять.

Кто is who?

Я никогда не бывал в Нижнем Тагиле. Да, в общем-то, и не надо: я и без того уверен, что там живут отличные люди, программисты и просто увлеченные энтузиасты в количестве пяти штук, которые могут сделать оригинальную игру. Назвались они 7th Bit Labs (то ли по аналогии с «Седьмым гостем», то ли с «Седьмым легионом»), а всего с пару месяцев назад закончили двухгодичную работу над своей собственной стратегией «Орда: Северный Ветер». Пройдя через компанию «Бука», игрушка попала в мои руки, откуда я ее выпускать вовсе не собираюсь. Ибо есть на то причина.

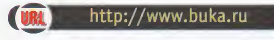
Почти любая игра начинается с сюжета. Отдельные геймеры могут попытаться возразить: заставка, мол, в конце, что ли? Нет, заставка обычно дополняет/иллюстрирует сюжет. А сюжет в «Орде» незатейлив и не слишком осложняет игру. Есть отшельники (ака колдуны, ака маги), живущие в Семиречье (нет, не то Семиречье, что в Средней Азии татаро-монголы в свое время завоевали). Они терроризируют славянские племена, которые пришли туда незваными гостями. Трем племенам не нравится, что их терроризируют. Каждое племя хочет уничтожить Дракона (главная бестия местного разлива) и магов, которым принадлежит Семиречье, и захватить все земли. Опционально — убрать обоих конкурентов. В каждом племени есть свой вождь, всего их, стало быть, трое. Параллельно в игре присутствуют мавры. Их племя не





Орда: Северный Ветер

Жанр:	RTS
Разработчик:	7th Bit Labs
Издатель:	«Бука»



Системные требования:

Процессор:	Pentium 100 МГц
RAM:	16 Мбайт
CD-ROM:	2x

ограничивается аннигиляцией какого-то там Дракона или местных жрецов-оккультистов. Главная их цель — захватить все земли (та же, впрочем, что и у славян). Из всего разнообразия противоборствующих сторон геймеру выделяют на выбор лишь три абсолютно идентичных варианта: славянское племя, славянское

Только попробуй приблизиться к базе потенциального союзника — он тут же превратится в отнюдь не потенциального, зато вполне реального врага.

племя и еще одно славянское племя. Отшельники — коренные жители Семиречья — за них поиграть не дают. Дракон — местный представитель Красной книги, а мавры присутствуют исключительно для того, чтобы противостоять игроку (выбрать их то-







же ну никак нельзя). Вот с таким раскладом и начинаем играть.

А начинать непросто. Клик на «Новую игру» дает лишь очередные осложнения — требуется ввести имя. ВНИМАНИЕ! Следует вводить следующие имена для выбора соответствующего племени: Олег, Игорь либо Эйрик. На остальные запросы игрушка ругается — мол, имя не годится. Забегая вперед, скажу, что племена друг от друга не отличаются. Так что набирайте наиболее приглянувшееся имя из вышеупомянутых. Принципиально новый подход к стратегиям, не правда ли?.. Ну хорошо, ввели имя, впустили нас в игру. Что дальше? А дальше — выбор. Перед вами карта, на ней есть 36 локаций. Все 36 придется обойти и захватить. Повторяю: каждый сектор обойти и уничтожить врага! Нашли лагерь мавров? Уничтожайте. Отыскали логово Дракона? Убивайте монстру подлую. Эдак поиграешь-поиграешь, да и игру пройдешь. Но для начала все-таки следует выбрать сектор нападения, после чего вас автоматически туда переносят. На месте и разворачивается действие.

Анимация юнитов — на достаточно высоком уровне, бои проходят честно, без подсуживания AI.

Я люблю играться!

Ну-с, господа варкрафтеры, готовы к бою? Отлично, тогда вперед, к таунхоллу! Что нам тут предлагают? Ага, для начала следует построить фермы, но... Не думайте, что каждая ферма обеспечит вам по четыре человека за штуку! Здесь вам не «Варкрафт», а жители «производятся» сами по себе — со временем! Да, и еще: пейзане отличаются от жителей. Пейзан можно произвести за определенное количество определенных ресурсов, а жители — всего лишь вид ресурса. Чем больше ферм, тем быстрее они, жители, появляются. Все просто и оригинально до жути. Затем мы строим шахты и лесопилку (первые см. в Warcraft: Orc & Humans, а вторая — см. в Age of Empires).

Дабы добыть железо/золото, необходимо, во-первых, найти месторождение оного, а во-вторых, поставить туда шахту. Здесь начинается уже привычная непривычность (сорри за каламбур): ставить здания «умеет» только замок (он же таунхолл по старой варкрафтской привычке) — никаких крестьян, пизанов и тому подобных. Кликаем на замок, выбираем из



Понаехали злые катапульты и все обломали. Теперь будут кататься по местности и всем настроение портить.



Но на каждую злую катапульту найдется гарный рыцарь, который ее застрелит!

выпадающей менюшки стройку и ставим здание. Поставив, строим себе побольше рабочей силы, выстроенную рабсилу направляем в шахту. Далее все по-варкрафтски: пизаны таскают золото/железо из шахты в родной таунхолл. С лесопилкой полегче: строим, направляем рубить лес крестьян, те таскают лес именно в лесопилку. Что, непривычно для «Варкрафта»? Это еще цветочки!

Как и в старом добром «Варкрафте» (но уже во втором), построить некоторые здания можно лишь при наличии уже каких-то определенных зданий. Например, построить конюшню вам удастся ох как нескоро. Сначала казармы, затем завод, затем лабораторию, в которой придется потратиться немножко. Затем уже мельница, конюшня и все остальные радости прогресса. Зато конюшня!.. Вот, помню, поставил ее с северной стороны вплотную к ферме... заказал тройку конников: на большее людей пока не хватало... жду... полоса постройки уже закончилась, всадника нету. Оказывается, я слишком близко поставил конюшню, и всадник просто не может выехать из нее (выходы у всех зданий — с юга). Абсурдно по сравнению с «Варкрафтом», но — правда жизни. Еще одно звание «правды жизни» можно присудить... налогам! Да-да, тем самым, из-за которых так неспокойно спят отдельные граждане. В конце определенного игрового периода появляется мессага типа «Жалованье выплачено, налоги собраны». С каждого жителя (ресурс такой) вы получаете определенное количество золота, часть которого уходит на оплату содержания воинов, а часть идет в казну. Вот так-то, а вы говорите Warcraft!..

Нашли лагерь мавров? Уничтожайте. Отыскали логово Дракона? Убивайте монстру подлую.

Война форева!

Покончим, пожалуй, с хозяйством. Давайте воевать. Для начала выделяем воинов... ой, что это за белый флаг над одним из воинов отряда? Это такой хороший флаг, кликаешь на него — выделяется весь отряд. Сравним с WCII: лучше зажимать Alt и кликать на одного воина, дабы выбрать весь отряд, или все же лучше, кликнув на флаг, выбрать весь отряд? Каждый эстетствует по-своему, я выбираю второй вариант (к «клаве» тянуться не надо). А еще народ ходит сквозь лес. Нет, правда. Только за лесом этим ни фига не видно. Можно напороться на волка или, что еще хуже, на колдуна. А ходить через лес вождем — верная смерть, особенно на более поздних уровнях... Как, я не рассказал про вождя? Помните Total Annihilation? Там еще такой расфуфыренный командор был — вот вожди-то и есть его, стало быть, клоны. Такой мощный весь из себя богатырь, энергии — завались, регенерироваться может и вообще крут. Вот только если его замочат (а это очень даже возможно), то не обессудьте — релоад гейм, и все тут.

Дипломатия — штука откровенно тонкая. Вот только попробуй приблизиться к базе потенциального союзника — он тут же превратится в отнюдь не потенциального, зато вполне реального врага. А если чисто случайно задеть воина союзника, все войско бросится на обидчика, ну и заодно на вождя, как ответственного за инцидент. Но! Если нарваться на логово колдунов, вполне возможно заключить с ними мир или даже союзни-









Изначально разработчики ориентировались на «Варкрафт» за номером один. И в плане графики они это дело догнали и перегнали.

А эти ребята на лошадях очень прикольно с них падают.

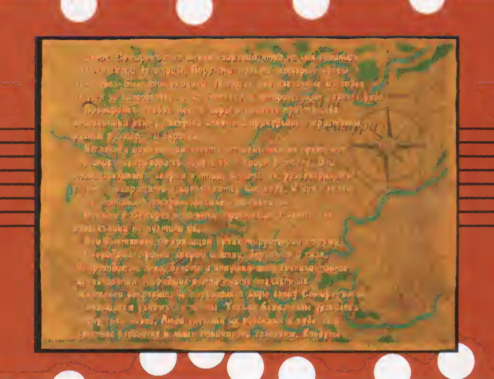




чество! Скажу сразу: это просто невероятно, ибо колдуны обладают очень мощной магией и могут на себя привлечь все войско против-







ника, в то время как ваши отряды подбегут к базе и разгромят остатки былой славы недруга.

Во время блужданий по карте вы можете обнаружить очень и очень рулезные артефакты. Так, теперь попробуйте вспомнить WarWind. Там тоже были артефакты, но они в основном влияли на личностные характеристики того, кто этот артефакт поднял. У нас же все по-другому. Рассказываю на примере «фантомов». Подбираете, значит, кувшин. Юзаете его где-нибудь в чистом поле. Юзаете раз — появляется фантом, юзаете два — второй фантом. И так до десяти фантомов. Воины из них никудышные, но навести шухер на противника могут, особенно в мультиплейере. О, кстати, о нем и расскажу!

Хот Сит как средство самовыражения

Читатели, вы в курсе о такой фиче многих относительно современных игр, как Hot Seat? Ага, вижу на лицах недоумение. ОК, ликбез: Хот Сит — горячий стул — это вариант мультиплейера, при котором нужен всего лишь один компьютер. Оба геймера играют, сидя на стуле возле этого самого компьютера, и пытаются друг друга замочить (виртуально, естественно). Мочиловка происходит по ходам либо одновременно. К таким играм можно отнести Mortal Combat, многочисленные аркады, старые игры, Settlers 2 (необходимо две мыши) и другие.



К сожалению, из всего разнообразия противоборствующих сторон геймеру выделяют на выбор лишь три абсолютно идентичных варианта: славянское племя, славянское племя и еще одно славянское племя.

Так вот, об Орде. Пожалуйста, люди, не понаслышке знакомые с термином RTS, привяжите себя покрепче к стулу, ибо вас сейчас будет нещадно бить в истерике. Объясняю суть реалтаймовой стратегии в режиме мультиплейера Hot Seat. Нет, не надо две мыши. И не надо драться за клавиатуру. Не обязательно даже отходить от компьютера по очереди. Но надо иметь терпение. Итак, расписываю по пунктам:

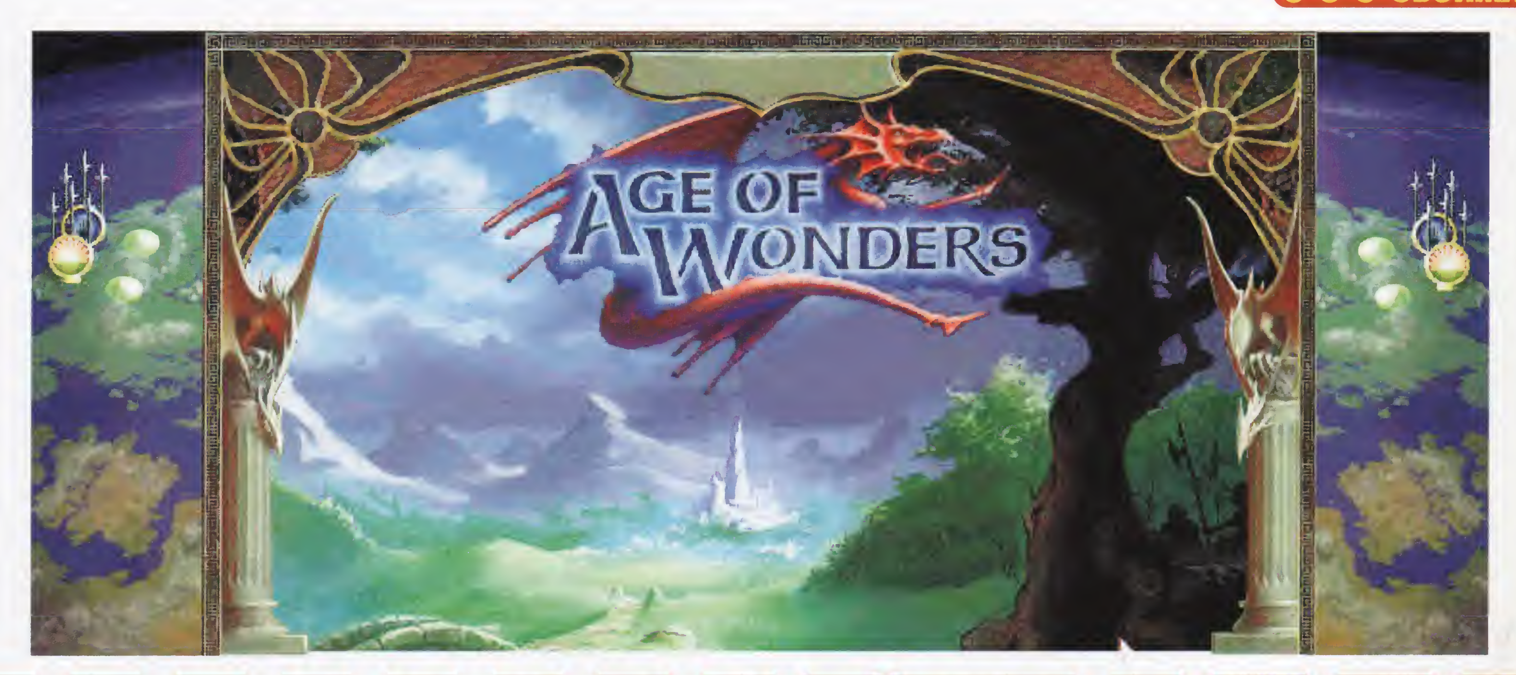
1. Игрок № 1 запускает игру в Hot Seat, играет ровно пять минут против компьютера.
2. Игра останавливается, подходит игрок № 2 и начинает играть за войско, которым играл компьютер. Компьютер же берет на себя сторону игрока № 1.
3. Через пять минут начинает играть игрок № 1...

Естественно, здесь без ругани на «тупой AI» и «идиотский комп» не обойтись. Ибо, предположим, вы заключили пакт с колдунами, собрали войско, а компьютер возьми да и направь это войско на колдунов — может, они ему чем не приглянулись. В таких экстремальных условиях играть становится лучше, играть становится веселей.

Типа здорово и все такое

Изначально разработчики ориентировались на «Варкрафт» за номером один. И в плане графики они это дело догнали и перегнали. Анимация юнитов на достаточно высоком уровне, бои происходят честно, без подсуживания AI. Обидно только, что сторон по сути всего лишь одна, так как за три племени вы играете практически одновременно, потому что с самого начала вам доступно управление всеми тремя.

Да, еще один такой фактик: вся игра написана на... ассемблере! Разработчики из 7th Bit Labs пообещали каждые три месяца выпускать по add-on'у с тридцатью шестью картами! Неужели они думают, что мы будем играть исключительно в «Орду»? Вряд ли. Ну, разве что только я... MG



Василий Балуев

AGE OF WONDERS

Товарищ, верь, взойдет звезда...

Странная это штука, история. Особенно наша, человеческая. И как только специально обученные люди, названные историками, над ней не извращаются.

Но это все цветочки. Разработчики из Triumph Studios, например, уверены, что люди вообще не происходили. Они просто пришли. Да, да, нагло вторглись на великий материк, где мирно жили **древние расы**: эльфы, гоблины, орки, ящеры и другие сказочные существа. Эльфы же по причине своей «высокородности» правили всеми остальными, и расы жили в мире и согласии.

Паспорт

Age of Wonders

Жанр: TBS
Разработчик: Triumph Studios
Издатель: Gathering of Developers

URL http://www.godgames.com

Системные требования:
Процессор: Pentium 166 МГц
RAM: 32 Мбайт

Ввиду врожденной жестокости и плодовитости люди не смогли смириться с тем, что все доступные территории уже заняты, и начали передел собственности, как водится, жуткий и кровавый. Первыми пострадали, естественно, эльфы. Эти безобидные существа с острыми ушами, как известно, размножаются раз в несколько десятков лет, зато живут столетиями. Поэтому накопленные ими знания хоть и были велики, но не смогли перевесить количественного превосходства людей. После битвы в Долине Штормов Эльфийская империя пала и развалилась на множество мелких государств со своими удельными князьками, армиями и магическими способностями. А люди заняли подходящую территорию и стали себе жить-поживать да добра наживать. Но, поскольку среди людей просто принято ни одно важное дело до конца не доводить, они забыли вывести эльфов как класс, удовлетворившись их эмиграцией на далекие острова (дураки даже на своих ошибках не учатся, как показал Октябрьский переворот). Второй жене погибшего эльфийского правителя, королеве Элвин, удалось бежать, прихватив с собой свою дочь Джулию. Они возглавили движение Хранителей, задачей которого стал «мир во всем мире»



Ну почему, почему все считают, что на свете только две стороны — черная и белая. А уж в играх-то это повсеместно. Хотя, может, и правильно. Если выбирать в оттенках, то времени на игру не останется. А так все ясно: эти хорошие, эти плохие. Каких хочешь, тех и выбирай.

и согласие между расами. Решили, так сказать, действовать по принципу библейских заповедей. По голове дали — подставь снова. Второй же части выживших эльфов, которую возглавил чудом уцелевший во время погрома сын короля от первой жены принц Меандор, куда ближе был человеческий Ветхий Завет. Тот, в котором «око за око». Своей целью они постановили борьбу до полного уничтожения злобных захватчиков и стали называться «Клан Шторма». Много лет оба движения вели подрывную работу среди населения материка, одни призывали к миру, другие — к войне. Так продолжалось бы еще много тысячелетий, благо век эльфов длинен, но наступил час «Ч». Согласно древнему преданию, над Долиной Штормов, где потерпели поражение армии древних эльфов, взойдет магическая звезда. И в этот час наступит Век Чудес, когда исполнится мечта эльфов о былом могуществе, и, возможно, людские орды сгинут с лица земли. Но для этого кто-то из древней династии должен в момент восхождения оказаться там, в Долине Штормов. И представители обоих движений, опережая друг друга, рванулись на историческую родину. Вот вам и предстоит решить, кто же станет победителем в этом поединке двух движений, какая судьба ожидает древний материк и не менее древние расы.

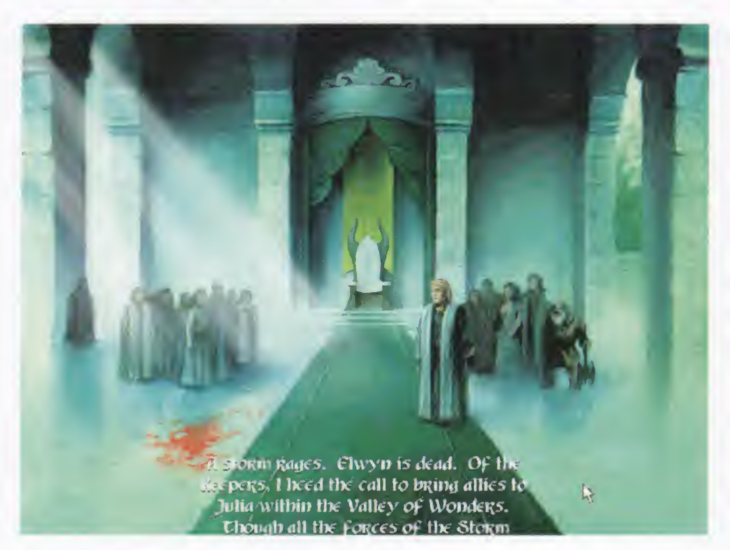
Практически все юниты и правила Age of Wonders давно всем знакомы. Была когда-то такая игра всех времен и народов — Warlords. Разработчики умудрились выпустить аж три части, но последнее время что-то приутихли. Так что Age of Wonders по праву можно назвать четвертой версией. Классический вариант пошаговой стратегии дополнился имитацией режима реального времени: все расы ходят одновременно, но следующий ход может быть произведен только после того, как все выполнили необходимые операции.
Для любителей чистых пошаговых стратегий разработчики сохранили и стандартный вариант игры. Надо только в начале сделать выбор. Зато исчез вариант игры для нескольких человек на одном компьютере. Теперь многопользовательская игра возможна в трех вариантах: по сети, через Internet или по электронной почте.

Нововведением можно назвать элементы ролевой игры. В самом начале вы формируете своего главного героя, с которым и пройдете все путешествие с отдаленного острова до Долины Штормов. Вы выбираете его расу, основные и дополнительные характеристики, а также навыки, помогающие в борьбе за правое дело. В процессе игры эти характеристики увеличиваются, можно получать новые умения или усиливать свои возможности за счет магических предметов. Если вашему герою случится вдруг погибнуть в борьбе, то на этом игра для вас окончится, даже если сохранится вся остальная ваша армия и дополнительные герои.

Естественно, не обошлось в Age of Wonders и без экономических

Была когда-то такая игра всех времен и народов — Warlords. Разработчики умудрились выпустить аж три части. Так что Age of Wonders можно назвать четвертой версией.





Собрались как-то эльфы на тусовку. Думали, как бы вечерок скоротать — то ли в картишки перекинуться, то ли людей воевать пойти. Карты, конечно, дело стоящее, особенно, если на деньги. Но война куда интереснее.



Ничего, что бледная. Ничего, что кровь в уголке рта запеклась. Это не чахотка, это вампиризм. Зато куда сильнее, быстрее, и, главное, не нужно долго восстанавливать здоровье. Лекарство само вокруг так и бегает, так и бегает.

элементов. Основные средства для развития вы добываете путем захвата городов, ферм, шахт и мастерских. Фермы и шахты просто приносят деньги, а в мастерских можно производить различные технические юниты вроде огнеметов, катапульт и т. п. Стоит любому юниту вступить на территорию ничейного или пустого объекта, как он переходит в вашу собственность и начинает работать на вас. Еще одним ресурсом в игре является мана. Ее получают также в городах, в специальных местах, раскиданных по всей карте, и из валяющихся где попало магических кристаллов. Если же вы не хотите, чтобы ваш объект так же легко перешел к противнику, можете оставить группу войск для охраны или просто уничтожить. Но тогда и прибыль вам не светит. Уничтожение городов и объектов допустимо только том случае, если вы точно знаете, что удержать их вам не удастся. Например, к вашему пустому городу приближается большая группа противника. Чтобы не дать ему создать опорный пункт, вы можете просто уничтожить свой собственный город, потеряв прибыль в несколько десятков монет за ход. Уничтожать стоит телепортеры, но и то не все подряд. Если какой-то из них находится рядом с вашим городом и противник часто пересылает по нему войска, отправьте туда одного бойца. Он перейдет на ту сторону телепортационного канала и уничтожит точку приема. Свои войска по каналу вы пересылать сможете, а вот противник такой возможности лишится.

Ваш герой может владеть сразу несколькими направлениями магии, но вот применение зависит от наличного количества маны и способности ее использовать.



Теперь о городах и строительстве. В начале игры у вас есть один-единственный город. Он не развит и максимум, что там может быть, — ограда и три самых слабых юнита. Города отличаются по размеру. От размера населенного пункта зависит не только прибыль, но и возможность развития. Развивая свои города, вы увеличиваете количество видов войск. Но после этого вам придется еще инсталлировать новый юнит, только после чего его можно будет производить. Короче, производство войск в Age of Wonders значительно усложнилось по сравнению с Warlords. Помимо развития, можно построить деревянную или каменную ограду, которая на первоначальном этапе защитит ваши города от посягательств врагов. Ведь для того, чтобы пройти в защищенный город, понадобится как минимум таран.

Но самая интересная среди дополнительных возможностей — это миграция. Ведь расы делятся на дружественные, нейтральные и враждебные. От отношения горожан к вам зависит количество войск, которое придется постоянно держать в городе. Иначе в любой момент город может стать ничейным, и захватчиков выгонят за ворота. И придется вам тогда его заново захватывать. Зато с ничейными городами иногда можно договориться без боя. Нужно только заплатить энную сумму и ключи от городских ворот принесут вам на блюдечке. Но это относится только к городам дружественных рас. Зато, используя миграцию, вы можете за несколько ходов превратить любой, даже самый враждебный, город в союзнический. Ну и, конечно, любой город можно разграбить или разрушить.

Непосредственно боевые действия очень сильно отличаются от Warlord'овского прообраза. Есть два режима: автоматический и тактический.

От разрушения нет никакого проку, кроме защиты от неожиданного вторжения. Зато разграбление, помимо уничтожения, принесет вам еще и немного денег.

До восхода предсказанной звезды осталось недолго. И мир уже краснеет от крови. Но, когда прорицание исполнится, он станет не красным, он станет черным. Черным, как сердце Темного Эльфа, черным, как людская совесть.

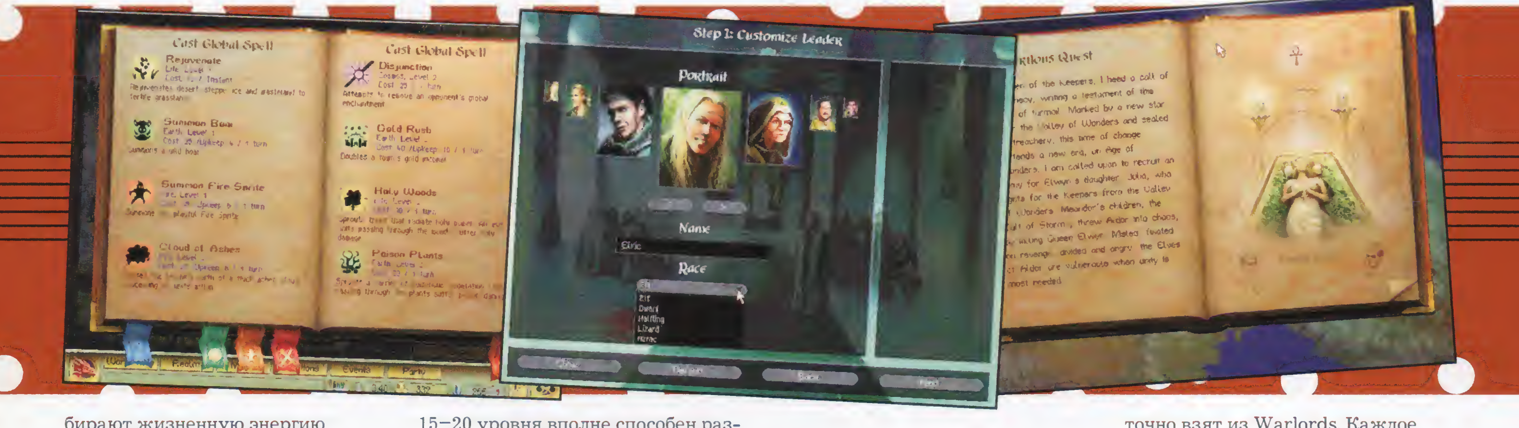


Война — это самое приятное дело для всех любителей компьютерных игр. Есть, конечно, отдельно взятые экземпляры, которые предпочитают заниматься строительством или отгадыванием логических головоломок, но большинство все же предпочитает уничтожать противника с использованием самых новейших технологий. Такова уж суть человеческая. А боевым действиям в Age of Wonders уделено очень и очень большое внимание.

Начнем с того, что каждая раса имеет более десятка видов юнитов. Причем один и тот же тип у каждой расы весьма сильно различается как внешне, так и по характеристикам. Нет смысла сравнивать драконов с привидениями, хотя они и являются одними из самых мощных бойцов. На ваших драконов не может напасть ни один юнит, кроме лучников или других воздухоплавающих, а привидения с легкостью проходят сквозь стены и отбирают жизненную энергию у жертв. Убить их может только магия.



Нет, перенос в следующую миссию некоторого числа боевых подразделений — милое дело. Пока остальные компьютерные лидеры только-только наращивают свою силу, можно уже вовсю не только города захватывать, но и самих героев на шашлык пускать.



Разработчикам удалось ограничить любителей воевать не умением, а числом. Не только производство каждого юнита требует определенного количества денег, но и его содержание отнимает некоторую часть вашего дохода. Так что создать ударную группировку в сотню самых мощных бойцов вы просто не успеете. Деньги кончатся раньше. Поэтому лучше создавать небольшие мобильные группы и пополнять число воинов по мере их уничтожения. Тем более, что, несмотря на размер каждой игровой карты, вам совершенно не обязательно захватывать все города подряд. Достаточно уничтожить лидеров всех рас в данной миссии. Хотя это совсем не просто. Герой 15–20 уровня вполне способен разметать в одиночку несколько мощных армий. Вот говори потом, что один в поле не воин. Но и рядовые бойцы «возрастают» в параметрах. Это заключается в присвоении им серебряных и золотых медалек. Чем выше уровень бойца, тем реже он промахивается и тем более сильные удары наносит.

Используя миграцию, вы можете за несколько ходов превратить любой, даже самый враждебный, город в союзнический. Ну и, конечно, любой город можно разрушить.

Непосредственно боевые действия очень сильно отличаются от Warlord'овского прообраза. Там просто сравнивались характеристики встретившихся отрядов, и слабый исчезал. В Age of Wonders вы вольны выбрать любой из двух режимов: автоматический или тактический. В автоматическом все происходит на основании генератора случайных чисел и от вас не зависит, кто попадет, а кто промахнется. Если же вы не довольны результатом, то можете восстановить игру (если записались заранее) и включить тактический режим. Карта переключается на увеличение местности, и вы строите свою победу самостоятельно. Но и в поражении придется винить только себя. Автоматический режим лучше всего использовать только тогда, когда ваши войска втрое превосходят противника по численности и силе. Поскольку в одной группе может быть не более восьми юнитов, то вы несколько ограничены в военной силе. Зато ничто не мешает вначале расположить вокруг противника несколько своих групп, а потом одной атаковать. В этом случае, в отличие от Warlords, практически все собранные вокруг группы будут участвовать в побоище.

Полезно иногда и побродить по заброшенным замкам и подземельям. Этот элемент игры уж точно взят из Warlords. Каждое такое посещение может обогатить вас магическими предметами или новыми юнитами.

Магия в игре — штука полезная, одним пушечным мясом победить невозможно. Ваш герой может владеть сразу несколькими ее на-



правлениями, но вот применение зависит от наличного количества маны и способности ее использовать. Чем выше способность, тем более сильными заклинаниями может пользоваться герой. Заклинания, помимо сфер, делятся на три области применения — глобальные, боевые и специальные. К глобальным относятся такие, как магическое увеличение дохода с городов, преодоление замедляющих проход песков и водных преград, телепортация, захват контроля над городскими воротами. Специальные помогают управлять своими собственными юнитами — лечить их, усиливать, поднимать боевой дух. А про боевую магию и рассказывать не нужно. Заклинания там есть на любой вкус.

В целом игра построена по принципу выполнения жестко расположенных миссий, и лишь иногда у вас есть выбор из двух совершенно равнозначных заданий. Зато приятным новшеством стала возможность переноса в следующую миссию некоторых особо выделенных юнитов, магических предметов и дополнительных героев.

В целом

игра построена по принципу выполнения жестко расположенных миссий, и лишь иногда у вас есть выбор из двух совершенно равнозначных заданий.





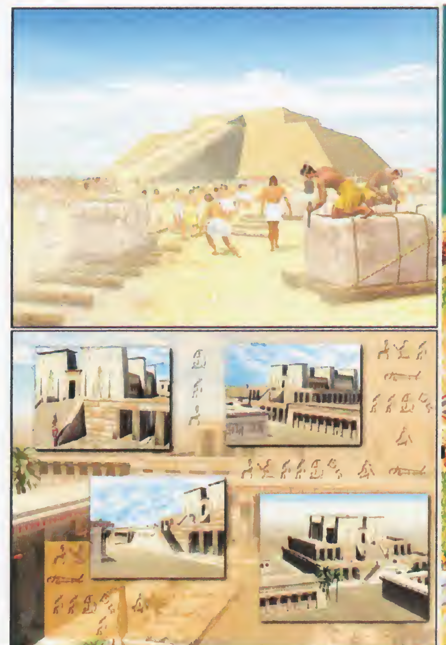
Что касается графики, то разработчики явно выдернули ее из Heroes of Might&Magic, правда, далеко не последней версии. Подразделения неплохо анимированы, хотя и мелки, но в боевом режиме они остаются такими же мелкими. Хотя это не так красиво, зато увеличивает продолжительность боя, пока они по полю друг до друга доберутся. Все строения живут своей собственной жизнью, деревья в лесах раскачиваются ветром, а по рекам и морям бегут волны. В общем, довольно красиво.

AI в игре хоть и достаточно умен, но касается это по большей части действий противника. Они уверенно захватывают именно те города, которые вы оставили без защиты. Используют обходные маневры, подземные туннели и телепортеры. Доходят даже до того, что заключают с вами мир только для того, чтобы накопить побольше сил и подвести войска поближе. А потом бах — не успели вы оглянуться, а половина собственности уже в руках противника. Зато в отношении автоматического боя AI откровенно слаб. Никакого учета логики. Юниту нужно сделать столько-то ходов и нанести удар. А то, что лучше вперед пустить самых мощных бойцов, а лучникам не ждать общей атаки и заваливать врага стрелами, компьютеру «в процессор и не приходит». Так что как ни стараются разработчики, а до настоящего искусственного интеллекта им еще далеко.

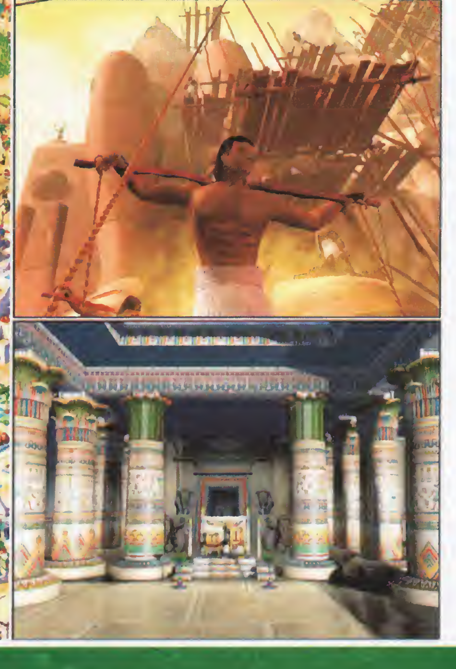


Резюмируя все выше сказанное, можно с уверенностью заявить: игра удалась. Все хорошие слова в ее адрес от различных журналов и игровых сайтов оказались оправданы. И пусть Age of Wonders представляет собой всего лишь совмещенный клон Warlords и HOMM. От этого она хуже не становится. Игрушка красивая, динамичная и захватывающая. А что касается клонов, так время сейчас такое. Все новое в этом веке уже изобрели. Но расстраиваться не стоит. Ведь уже начался новый век, а с ним и новые технологии, и новые игры.

P.S. От имени редакции: стоит все-таки уточнить, что A.o.W — это клон Master of Magic с некоторыми дополнениями из HOMM и действительно Warlords. Но откуда тут ноги растут, геймеры со стажем заметят сразу. Кое-кто начнет плеваться, а кто-то, может, и похвалит... MG







PHARAOH

Мартовский Кот

На просторах нильских прерий

«Ну вот, опять подбросили!» — злобно сетовал я, распечатывая коробку с игрой. Сколько можно загружать имбецильный мозг апологета аркадного жанра всякими там стратежками. Да он (я) и в «Старкрафте»-то разобрался спустя месяц после первой установки: все никак не мог юнитов в отряды выделить, считал «отсутствие» такой возможности жутким недочетом и потому клеймил Blizzard почем зря. С тех пор **стратегии** всякие и не люблю: не выходит оно у меня.

А вот «Фараоном» я проникся — «типа круто и все такое». Такое бывает редко, поэтому внемлите мне.

Паспорт

Pharaoh
Жанр: RTS
Разработчик: Impressions Games
Издатель: Sierra

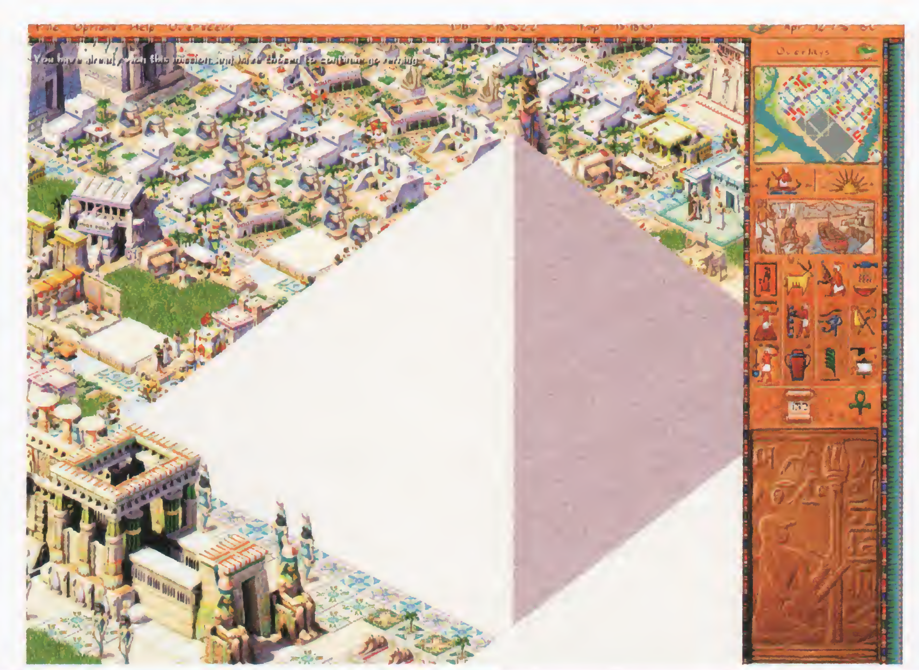


Системные требования:
Процессор: Pentium 166
RAM: 32 Мбайт

Становление

«Фараон» похож на Settlers, но не до конца. Есть тут и от «Цезаря», и от SIM'ов всяких немало намешано. Что откуда разбирайтесь сами, но выглядит приблизительно так. Поначалу выделяем область и объявляем ее обитаемой. Через некоторое время на территорию приползают местные аборигены и на последней поселяются. Причем делают это абсолютно самостоятельно. Укоренившись на новом месте, ребята этим делом не ограничиваются и начинают проявлять недовольство своим существованием, требуя «пива и зрелищ». Собственно, на этом вашей сладкой жизни в качестве куратора местных территорий приходит конец, пора брать быка за рога. Чтобы поселенцы не сделали нам ручкой (а ведь мы этого не хотим), их нужно всячески ублажать. Для начала, к примеру, имеет смысл построить колодец, а дальше уж как пойдет, но насущная необходимость в рынке, кладбище, храме (последовательность вариабельна) и прочих постройках рано или поздно должна быть удовлетворена. Чем раньше, тем лучше.

Чувствуете, какая картина складывается!? Вы вроде самими поселенцами и даже их жильем (!!!)



Наверное, забавно жить в городе, посередине которого вот таких размеров могила.

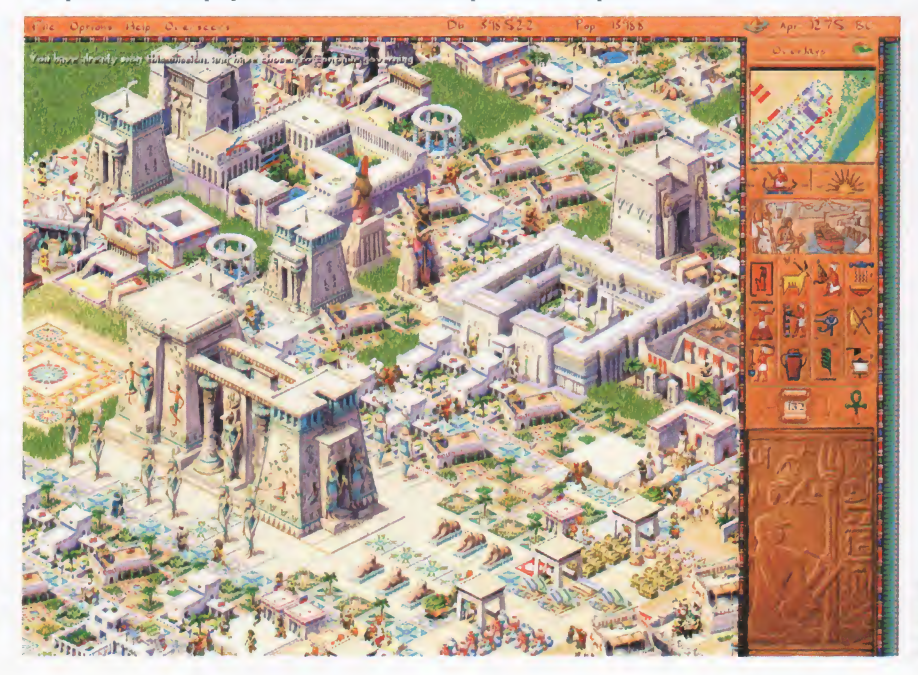
из простых деревяшек становятся каменными, на глазах обрастая признаками достатка. А главное, их становится больше: по мере роста престижности поселения к нему стягивается все большее число народа, да и коренные жители не сидят на месте, постепенно увеличивая популяцию естественным путем (тем, который не миграция). Ну и, как следствие, замыкает цепочку необходимость строить все большее количество зданий для обеспечения всем необходимым новоприбывших.

При чем здесь горшки

Что у нас с круговоротом веществ в природе «Фараона»? Ну, во-первых, коль скоро мы об этом заговорили, таковой имеет место быть. И очень смахивает на «круговорот» в «Сеттлерах»: построили маслодельню (это так, для примера), но ждать, что она прямо сразу с бухты-барахты начнет произво-



не управляете, но влияние непосредственное все же оказываете. Со временем, по мере роста благосостояния населения и «навороченности» построенного вами, домишки сеттлеров тоже «жиреют»:



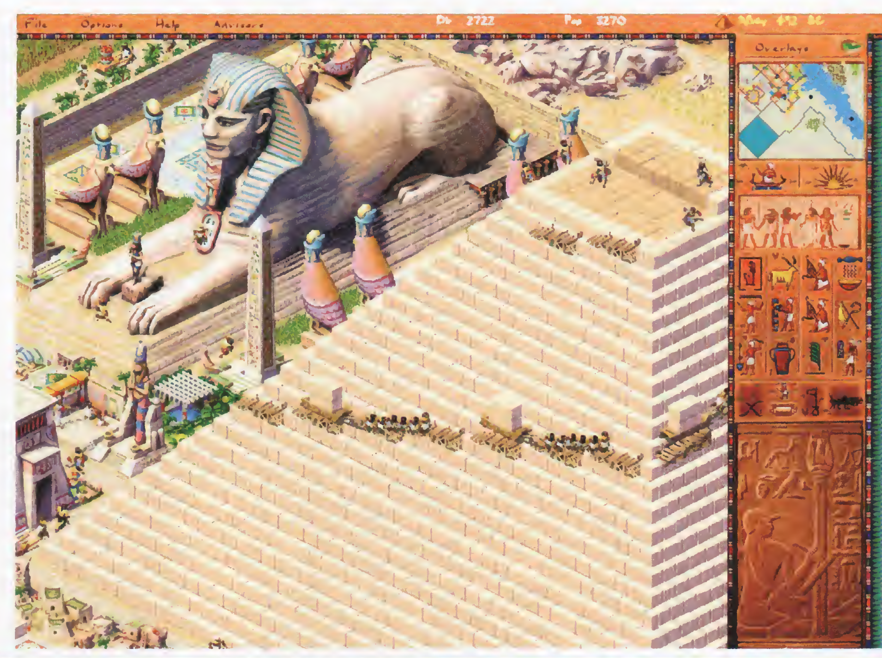
Если Египет был действительно таким красивым, то... Пустите меня туда жить!

дить полезный продукт, не следует. Тут много чего еще нужно: в построенное здание должны забрести местные праздношатающиеся аборигены. Для производства масла нужно еще засеять поле травушкой-муравушкой, нанять работников для его обработки и сбора урожая, возвести кузнецу, в которой бы произвели плуги и жернова, наладить снабжение между маслодельней и закромами родины, где хранится запас семян. Нужно построить гончарню, чтобы мастер местных дел налепил горшков (Pharaoh'а — амфор), куда это масло можно будет налить. И много еще чего в том же духе. Теперь представьте себе, сколько всего требуется для постройки простенького военного корабля на верфи, и вам станет минимум хорошо и максимум не по себе.

Уж коль скоро мы завели разговор о всяких там постройках, полагаю, не будет лишним упомянуть и о влиянии разного рода строений на жизнь рядового гражданина. В большинстве игр ведь как: строишь тот же полицейский департамент, и он берет под свою юрисдик-

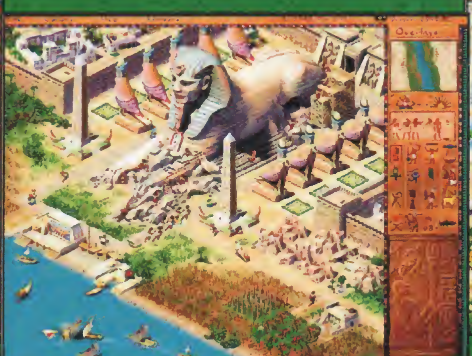
цию определенный городской квартал, к нему прилегающий. В итоге, чем больше город, тем больше соответствующих учреждений приходится строить. В «Фараоне» все почти так же, да не совсем.

Лучший пример — налоговая полиция (ее местный аналог). Строим здание, и в скором времени вольный землепашец, облачившись в мантию налогового инспектора, отправляется собирать постыдную дань с горожан. Только обследует он не один прилежащий квартал, а весь город. Другое дело, что не факт, что за один год он успеет обойти всех. Как следствие: чем больше город, тем большее количество людей, в нем обитающих, уклонится от уплаты налогов при наличии лишь одного налогового учреждения. Так что, как я уже сказал, строить придется. Более того, грамотно размещать постройки, чтобы два-три расположенных по соседству пожарных подразделения не опоздали на пожар на другом конце города (очередной пример из жизни «Фараона»).



Процесс постройки захоронения завораживает.







Андеграунд в массы

Вот вам еще один небезынтересный «финт ушами» со стороны разработчиков. Касательно развлечений. Они безусловно нужны. Только вот работают довольно странно. В других играх к построенному клубу незамедлительно начинают стекаться толпы зевак, в результате чего растет какой-нибудь показатель «веселости» или что-либо на него похожее. В Pharaoh все точно так же, за исключением того, что никакие толпы никуда не стекаются, а просто каждый гражданин, проходя мимо цирка (классический вариант), несколько повышает ту самую «веселость». С одной стороны, это не слишком реалистично, с другой — позволило внести дополнительный элемент стратегии в игру: теперь недостаточно просто построить массовое заведение (уж позвольте это так называть) в надежде, что жители сами, как тараканы, налетят на сладость. В «Фараоне» подобные заведения нужно размещать с умом и расстановкой, чтобы не вышло так, что аттракцион расположен где-нибудь за чертой города, куда ни одна живая душа носа не кажет. Мне данная находка показалась довольно интересной, уж не знаю, как вам. По крайней мере, игру это не портит.

Кстати,

если вы решили, что в игре вы царь и бог, то ошиблись. Вы только первое, но не второе, потому что богов в игре и без вас хватает.

Чем больше город, тем большее количество людей, в нем обитающих, уклонится от уплаты налогов при наличии лишь одного налогового учреждения.

И наконец последний момент, на который хотелось бы обратить ваше внимание. Религия. Ей в игре уделено далеко не последнее место. Так что, если вы решили, что в игре вы царь и бог, то ошиблись. Вы только первое, но не второе, потому что богов в игре и без вас хватает. И, как и везде, в нормальной жизни им нужно поклоняться. Не знаю, как еще можно поклоняться богам, кроме как постройкой храмов, но в Pharaoh только так и никак иначе. Чем больше храм (различия в основном именно габаритные) конкретному богу, тем больше данный бог принесет городу пользы. Дождик там на сохнущие посевы снисполшет или врага молнией поджарит. Если я не ошибаюсь, то вид «пользы» зависит от бога, которому поклоняется большинство. Но и второстепенные в вашем понимании божки нет-нет да и подкинут прирост урожайности или какую другую полезность совершат. Мелочь, а приятно.

Собственно, это все. В «Фараоне» еще много всяких мелочей типа неплохой музыки и звука и стильной графики. Но это и не мелочи вроде. Поэтому взращивать аборигенов на территории Египта... Гм, простите, кажется, я забыл об этом упомянуть, но все события игры именно там и разворачиваются, на протяжении всех миссий, на которые разбита игра... всячески рекомендуется. Мне понравилось, одному моему знакомому понравилось. Данила вон говорит, что он не играл, но и ему тоже понравилось. Вам тоже должно понравиться... Только поиграть ненароком не забудьте. MG



Gomolog & Охочка

CUTTHROATS

Шесть склянок

Итак, мы снова вместе. Но на этот раз причиной нашей встречи является не аркада, не симулятор, не файтинг и даже не стратегия в каком бы то ни было времени. Хотя о принадлежности новой игры к подотряду реал-таймов можно и поспорить, но все равно, даже оказавшись втиснутой в рамки стратегического жанра, игра останется настолько самобытной, что очень хочется придумать для нее свой жанр. Речь, конечно же, идет о **Pirates!**, а если быть совсем точным, то о клоне этой великой игры — **Cutthroats**.

Паспорт

Cutthroats
Жанр: симулятор пиратства
Разработчик: Hothouse
Издатель: Eidos Interactive


www.eidosinteractive.com

Системные требования:
Процессор: P 166
RAM: 32 Мбайт

Кто помнит, когда товарищ Мейер выпустил первых «Пиратов»? А когда на свет появился долгожданный наследник в лице Pirates Gold? Вот и я, честно говоря, запамятовал. Единственно оставшимся и, по сути, единственно верным чувством является ощущение, что «Пираты» были всегда. Они гнездились на винчестерах «двушек» и «трешек», а когда по миру прокатилась волна тотального апгрейда , перекочевали на многогигабайтные «харды» сначала «четверок», а потом первых и вторых пентиумов. А все потому, что не было достойных преемников у игры, а вот недостойных было хоть отбавляй.

Каждый поперечный мнил себя знатоком пиратской жизни. Лишь за последний год свет увидели два мало-мальски достойных проекта: Sea Legends и Corsairs. Вот только «прорывом в жанре» назвать их было никак нельзя: это были просто очень неплохие игры и только.

И вот претензию на престол предъявила малоизвестная австралийская компания Hothouse. И... Ну не суждено нам испытать чувство «глубокого удовлетворения». Просто не судьба.

Поскольку игра является прямым наследником Pirates!, то именно с этой игрой мы и будем сравнивать Cutthroats. Sea Legends и Corsairs также не будут забыты.

Принцип

Игра не обрела сюжетной линии, что никоим образом нельзя расценивать как минус. Какой, к черту, сюжет, когда перед нами открытое море, коралловые рифы, узкие фиорды, непокоренные города и конкуренты, как и мы, бороздящие просторы Карибского моря. И где же еще может протекать действие игры, посвященной пиратам, как не на Карибах.

Цель, преследуемая пиратом (в лице игрока), во все века была одной — побольше награбить,

заработать, захватить. Еще пираты постоянно силились расширить свои владения, поэтому чуть ли не главной целью их странствий был захват новых городов. Последние должны были располагаться преимущественно на побережье (в крайнем случае в дельте впадающих в море рек), чтобы морские амигос могли использовать их в качестве производственных баз.

Бороздить просторы Карибского моря на деле, оказывается, не так уж и просто, и причина тому — неудачно выполненная карта.

Не меньшую значимость имели и морские баталии, в которых пираты, во-первых, набивали карман звонкой монетой, во-вторых, обеспечивали свой флот новыми кораблями.







Век — семнадцатый, год — какой душе угодно, город — в зависимости от года они будут меняться, оставаясь до неприличия бедными. Так было в «Пиратах», так есть и в Cutthroats. Жалкая калоша боевого корабля, хилая во всех отношениях команда и пустой карман — вот то, что ждет вас в самом начале игры. И избавиться от всех упомянутых напастей можно лишь одним способом — выйти в открытое море. И пускай вьется на верхушке грот-мачты веселый Роджер.

Но бороздить просторы Карибского моря на деле, оказывается, не так уж и просто, и причина тому — неудачно выполненная карта. Разглядеть на последней что-либо необычайно сложно, особенно это касается прибрежных пунктов назначения (городов, например). Крохотные точечки, слаборазличимые невооруженным глазом, в лучшем случае — квадратики пристаней. Вот вам и первый минус игры.

Ну положим, что с картой мы таки совладали и вопреки всему вышли в море. В море живет масса народу. Французы — мирные и кроткие создания, редко рвущиеся в бой и оттого являющиеся желанной добычей для пирата. Общаться с ними — одно удовольствие, главное догнать. Испанцы — дерзкие и могущественные, встреча с ними — верный признак грядущего load'а. Их корабли редко ходят по одному, а с эскадрой в 10–12 галеонов вряд ли возьмется кто-нибудь поспорить. Англичане и голландцы — птицы одного полета, если слабы, то бегут без оглядки, но, если Фортуна им улыбнется, не преминут лишить пиратскую эскадру двух-трех судов. И с теми и с другими вполне можно иметь дело: деньги за выполненные задания они не задерживают, да и расценки у них вполне пристойные. И наконец, хит сезона — датчане. Это что-то новенькое. Интересно, а что в семнадцатом веке делали на Карибах выходцы с далекого севера? (Не надо грязи, датчане — исторически верны. Им тогда принадлежали Виргинские острова. Образованнее надо быть... — *Прим. отв. ред.*)

Теперь о способах накопления капитала. Самый простой — брать задания у губернаторов городов и совершать рейды в места не столь отдаленные. На деньгах, заработанных подобным образом, конечно, не разбогатеешь, но и с голоду не помрешь. Метод чуть посложнее — грабеж судов в открытом море, сами понимаете, чем это может быть чревато. Ну и можно, наконец, захватывать новые города (даже нужно). Это хоть и выгодное занятие, но не в меру опасное: шанс потерять все очень и очень велик.

Поговорим теперь об игровых экранах. В Cutthroats их целых три штуки! Первый экран — это уже упоминавшаяся карта, сказать про которую ничего хорошего так и не получилось. И не получится. Второй экран — навигационно-идентификационный. Сюда нас забрасывают при встрече с неопознанным плавучим объектом и... Вот и настало время обсудить удачную идею разработчиков.

Корабли опознаются по флагу, по рисунку которого можно сразу сказать, какому государству принадлежит корабль. Его можно по-



менять в любой момент. Да-да, вы не ослышались.

Наткнулись вы где-нибудь в ста милях от берега на французский галеон, рванулся он к вам в надеж-



де на легкую расправу, а вы сменили флаг. Галеон развернулся и пошел своей дорогой, а вы боком-боком до ближайшего порта. Здорово, но срабатывает, к сожалению, не всегда — испанские суда на подобную уловку чаще всего не реагируют, зато англичане и датчане клюют, аки голодные пескари. Кстати, флагами с гербами государств дело не ограничивается: в игре есть возможность водрузить на мачту полотнища, символизирующие некоторые иные намерения, нежели простую демонстрацию своей принадлежности к флоту той или иной державы. Например, «Нужен эскорт» (неплохой способ подзаработать) или «Сдаюсь».

Ну и наконец, третий экран — поле брани. Место, где все сражаются, а не ругаются. Тут все почти полностью скопировано с Pirates Gold, вот только возможностей стало не в пример больше: при стрельбе можно выбрать тип снарядов и количество пушек, дающих залп, можно и вовсе оборонять корабль при помощи мушкетов, не используя тяжелую артиллерию (например, при атаке вражеских канонерок). Есть дивная возможность выслать к кораблю противника подожженный полуразрушенный корабль, в следствие чего эскадра противника уменьшится на одно судно (вот только часто подобной возможностью не воспользуешься — кораблей маловато).

Это все, конечно, хорошо, но общую, казалось бы, идиллическую картину портит один ужасный феномен мышления дорогих господ разработчиков. При абордаже сразиться с экипажем противника нам не дадут, а лишь выведут на экран результат сражения. Это ужасно, полное «фаталити» со всеми вытекающими, основной факт, который запихивает игру на полтора метра в глубь планеты. Товарищи разработчики, ну куда же вы смотрели? Ведь основоположником успеха — пускай и не головокружительного — Sea Legends и Corsairs была именно грамотная реализация палубных сражений, а вы вот взяли и все, что можно, испортили.

Переходя к разговору о битвах на земле, следует отметить, что и здесь разработчики допустили промашку: разобраться в том, что творится на экране, более чем затруднительно, а потому отпадает всякое желание ощущать у себя под ногами твердую почву. Непонятное мельтешение на территории лагеря врага, безбожный пиксельхантинг и полное несоответствие полученного результата ожидаемому. А после захвата города нас ждет не менее мрачная картина внутреннего убранства побежденного сити. У губернатора можно получить работу — это хорошо, в доке отремонтировать судно — тоже неплохо, в лавке закупиться полезным товаром — ужасно по той простой причине, что купленный товар отправляется прямиком на склад, а вовсе не в корабельные трюмы. Вот и приходится после посещения лавки отправляться обратно в док, чтобы многократным кликаньем хвостатого друга перенести все набранное на палубу. Автор статьи сначала и вовсе не заметил данной особенности и отправился в плавание с пустыми трюмами.

При абордаже сразиться с экипажем противника нам не дадут, а лишь выведут на экран результат сражения.





Разговор о графике не будет долгим, потому что говорить, собственно, не о чем. В этом смысле Cutthroats — откровенный середнячок с уклоном в сторону примитивизма, пускай и стильного. Нет смены времени суток, солнце всегда радушно сияет на небосклоне и хоть бы одна тучка! Нет, фигушки вам.

Все цвета в игре — нарочито яркие, вычурные — о реализме речь не идет. В целом же графика напоминает графику Warcraft'a, но только последнему лет уже сколько, а Cutthroats еще и месяца от роду нет. Непорядок. Музыка заунывна, а вот звук — неплохой.

Все, хватит разглагольствовать на пустые темы. Просто погрозим разработчикам пальчиком и укоризненно покачаем головой: «Ребята, больше так не поступайте». Да и действительно, игра только будоражит залежавшееся на пыльной полке воображение, а потом наступает чувство «глубокого разочарования». Но ведь мы не потеряли веры в светлое будущее, ведь правда? MG





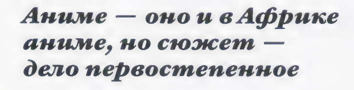
Николай Барышников

SEPTERRA CORE

Семь уровней мира

Представители прессы неоднократно называли 1998 г. «золотым веком» ролевых игр. Однако рискну предположить, что 1998 был всего лишь прелюдией, веком не золотым, а лишь серебряным. И лишь 1999 можно смело назвать уникальным. Любителям RPG сказочно повезло — всего за двадцать четыре месяца нам удалось поиграть в огромное количество хитов и блокбастеров. Слава богу, кажется, наконец-то божественное провидение слегка закрутило гайки на огромной трубе, изрыгающей безликие клоны убожеств в реальном времени. Настало наше время! Даешь **ролевизацию** в массы! Вся власть рандомайзу и походовикам!





Аниме — оно и в Африке аниме, но сюжет — дело первостепенное

Давным-давно, когда миром правили боги, Создатель сотворил «чудо вселенной» — планету под названием Septerra. И нет ни в одной галактике более загадочного и странного мира — он состоит из семи раздельных слоев, каждый из которых вращается в противоположном направлении относительно соседних. В центре планеты находится огромный биокомпьютер, кибернетическое сердце планеты, управляющее движением парящих континентов.

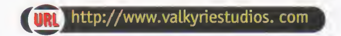
Старинные легенды гласят, что Создатель сотворил этот мир, надеясь на человечество, которое сможет унаследовать Его способности, когда Он уйдет. И вот, Им была создана пара Ключей, открывающих дорогу к Дару Создателя — Королевству Рая. Но однажды, словно из ниоткуда, возник страшный демон Гемма, желающий овладеть божественными знаниями. Словно чума он обрушился на молодую планету и похитил Ключи к ее Сердцу, надеясь обрести невиданное могущество.



Паспорт

Septerra Core

Жанр:	RPG
Разработчик:	Valkyrie Studios
Издатель:	Interplay/Top Ware



URL http://www.valkyriestudios.com

Системные требования:

Процессор:	Pentium 200
RAM:	32 Мбайт



Создатель отправил своего единственного сына — Мардука, вершителя Божественного возмездия, на бой с ненавистным исчадием ада. Страшная битва длилась ровно сто дней, и Мардук при помощи демона Трикстера одолел Гемму. Но в то время он не решился отдать людям Ключи от Рая, понимая, что человечество еще далеко от понимания мировой гармонии и не сможет правильно воспользоваться Даром. Тогда он спрятал Ключи в укромном месте, чтобы однажды, через миллионы лет, в момент страшной опасности они были найдены достойнейшим представителем расы homo sapiens. Силы, которые скрываются за дверью, отворяемой этими Ключами, смогут предотвратить любую катастрофу, помогут человечеству встать на новую ступень развития. С другой стороны, будучи использованы не по назначению, они способны уничтожить все живое, испепелить сказочную планету семи континентов.

Эволюция не по Дарвину

Запустив игру, вы сразу же очутитесь в мире, в котором привычные законы физики не работают, позволяя континентам планеты вращаться по различным орбитам. Каждый континент представляет собой закрытую экосистему с поистине уникальными обитателями, ни капельки не похожими друг на друга.

Верхний уровень является домом древнего общества Избранных. Как и положено существам, носящим такое название, живут они по-барски — потребляют огромное количество энергии и сбрасывают миллионы тонн промышленных и бытовых отходов на уровни, находящиеся ниже. Именно представители мистического сообщества обнаружили оба Ключа. Теперь их лидер, Лорд Доскиас, и его миньоны готовятся к спуску на нижние уровни для поиска легендарного центра планеты.



Майя

Молодая собирательница утиля, которой суждено стать ключевой фигурой в войнах мира Septerra. Эта синеволосая красавица и есть главная героиня игры.

Доскиас

Лорд Избранных, верящий в то, что он является прямым наследником Мардука, легендарного героя, полубога во плоти сказочного мира Serterra. Он пытается повторить путь великого предка, но тем самым лишь ставит свой мир на грань уничтожения.

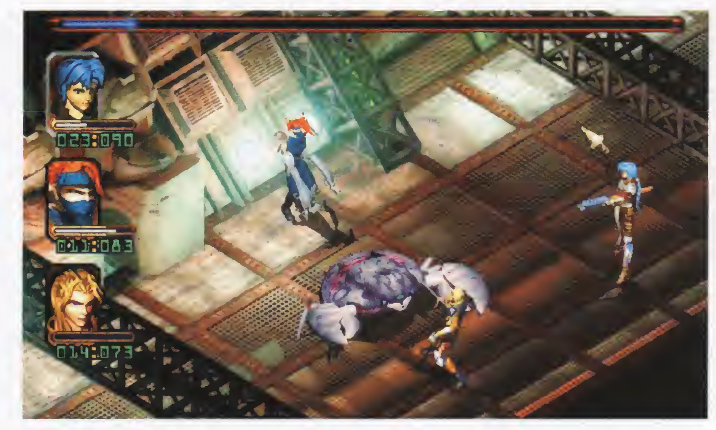
К несчастью, разработчики не доверят вам роль организатора этого «крестового похода» — придется играть роль скромной девушки по имени Майя, собирательницы утиля со второго уровня, находящегося прямо под континентом Избранных.

И вот вы, простая жительница бедного уровня, оказываетесь втянутой в страшную войну, которая началась при вторжении Избранных на территорию соплеменников Майи. Захватчики намного опережают жителей всех нижележащих уровней в техническом отношении, их боевые крейсера сметают целые поселения несколькими залпами.

Майя решает спуститься вниз, чтобы предупредить обитателей остальных континентов о надвигающейся угрозе полного уничтожения и объединить их усилия по сопротивлению (она не понаслышке знает о жестокости Избранных — каких-то десять лет назад, когда Майя была еще маленькой девочкой, пришельцы сожгли ее родной городок и убили ее родителей).

Как вы уже, наверное, догадались, вам будут





Злой и плоский краб. С ним ничего сделать нельзя: только раздавить, чтобы не дергался.



Лед

Эта девушка служила в армии механиком, но однажды вследствие несчастного случая лишилась обеих ног, которые были заменены на специальные протезы. Обожает приключения, мечтает напакостить всем врагам, несмотря на запреты отца — генерала Кэмпбела.

противостоять лорд Доскиас и его бесчисленные легионы бесстрашных солдат, с ног до головы увешенных смертоносным оружием. Доскиас уверен, что борется за правое дело, смыслом его жизни стало выполнение древнего пророчества — ничто и никто не помешает лорду разгадать все тайны загадочного центра мира. Но безумное желание завладеть Божественной силой затмило разум, принцип «цель оправдывает средства» стал его лозунгом. Во имя этой цели приносятся чудовищные жертвы: ежеминутно гибнут сотни людей...



Селина

Доскиас подобрал на улице маленькую девочку и воспитал из нее неукротимую воительницу. Но после того как тот обратил свой взор на другую девушку, Селина возненавидела его и объединилась с Майей. Сможет ли она забыть свою любовь и убить Доскиаса?





Вход в пещеру таит много опасностей. Например, там может не работать освещение.

Septerra устроена так, что лишь раз в столетие все семь слоев выстраиваются таким образом, что дорога в центр планеты оказывается открытой. Доскиасу же некогда ждать, он хочет получить все прямо сейчас, тем самым подвергая весь мир страшной опасности. Кто знает, что может произойти, если нарушить равномерное вращение континентов?

Только Майя и команда ее близких друзей может сорвать его безумные планы.

Лобо

Боевой робот, перепрограммированный старым механиком на свободный выбор действий. Разумная машина решила использовать свои навыки по прямому назначению и стала пиратом.

Наследие Бога

На пути к разгадке Божественной тайны вам встретятся восемь различных персонажей, которые захотят примазаться к выполнению великой миссии. Каждый из них обладает уникальными характеристиками и боевыми навыками, которые могут пригодиться в различных нештатных ситуациях или при решении очередной задачи. Но вы должны всегда оставаться настороже — не все компаньоны окажутся теми, за кого они себя выдают. Некоторые пойдут за вами хоть в ад, другие же могут предать в самый ответственный момент или передраться между собой. Например, Корган и Селина ненавидят друг друга, что может привести к кровавой «разборке» при первой же возможности. Часто именно от ваших действий будет зависеть психологическое и физическое здоровье членов партии. После прохождения очередного задания непримиримые враги могут и подружиться. Одновременно в группе должно находиться не более трех персонажей. Остальные будут в том месте, где вы их оставите в ожидании нового приглашения (в принципе, состав партии не очень влияет на ход игры — часто именно компьютер будет решать, кого с собой брать, а кого оставлять за бортом «приключенческого атомохода»).

Корган

Воин, поклявшийся отомстить за гибель своих сородичей, принявших смерть из рук прихвостней Селины — любовницы генерала армии Избранных.

И вот такой, прямо скажем, неоднозначной командой вам придется исследовать более двухсот всевозможных местечек: от мрачных заброшенных руин до непроходимых лесов. Где-то там вы повстречаете восемнадцать уникальных NPC и несколько дюжин простых смертных, с которыми можно пообщаться. Честно говоря, сюжет игры даже не то чтобы линейный — он линейный просто до безобразия, от вашего поведения практически ничего не зависит. Вступив в диалог с любым NPC, вы можете обсудить различные темы, представленные соответствующими пиктограммами. Плюс к этому члены отряда могут сказать собственную реплику. Изредка эта дополнительная фраза косвенным образом влияет на сюжет: Корган обязательно «наедет» на ненавистных солдат, раскрыв тем самым намерения группы,

Вступив в диалог с любым NPC, вы можете обсудить различные темы, представленные соответствующими пиктограммами.



и всем придется разбираться с ними. И наоборот, остальные бойцы запросто прикинутся вениками

Думаете, просто сражаться, когда такая девица да еще и с пулеметом наезжает? Убить — жалко, не убить — опасно.



и заявят, что в жизни не видели никакую Майю с сотоварищами.

На дороге к Божественному знанию вас будут поджидать многочисленные ловушки и опасности. Более тридцати видов врагов окажут активное сопротивление, замедляя продвижение к цели. Это различные пираты, бандиты, солдаты, роботы и представители флоры и фауны всех слоев Septerra. Несколько раз придется сразиться с так называемыми «боссами», в чьих карманах наверняка найдется важная информация, которая пригодится в дальнейших путешествиях.

Бороться со всеми вооруженными длинными когтями, зубами в три ряда, многоствольными лазерными пушками, монстрами можно не только с помощью такого же набора клыков, когтей и пулеметов, но и используя заклинания. Рано или поздно вам встретятся 25 разлличных реликвий или «Карт Судьбы» (Fate Cards), на каждой из которых будет написано одно заклятье. Несколько неожиданной и приятной новостью является одновременное использование сразу нескольких карт. При определенной комбинации получаются совершенно новые эффекты. Общее количество заклинаний достигает сотни.

Грабб

Лучший друг Майи, гениальный изобретатель, механик «золотые руки». Ненавидит, когда машины, созданные им, используются не по назначению.

Раннер

Робот, собранный Граббом для сбора мусора в экстремальных средах. Очень ценный союзник в любом бою — его лазерная пушка испепелит немало оппонентов.

> ***Запустив игру, вы сразу же очутитесь в мире, в котором привычные законы физики не работают, позволяя континентам планеты вращаться по различным орбитам.***

Драка проходит в стандартном для большинства подобных ролевых игр стиле: «пошаговом real-time». В бою один из важнейших показателей — «скорость», от нее зависит, насколько быстро и часто герои будут атаковать противника. Перемещение отсутствует как класс, стычка представляет собой поочередный обмен ударами. Как только специальный прогресс-бар достигает определенной отметки, вы можете начать свой ход. Точно также себя ведут и враги. Хитрые удары и более мощные атаки отнимают больше времени, соответственно, вам придется дольше ждать. В принципе можно бить часто, но слабо или редко, но «с душой».

Некоторые нарекания вызывает «оружейная система». Любой член вашего отряда сражается только излюбленным оружием и ни за что не променяет ненаглядную двуручную зубочистку на трехствольный гранатомет. Если Корган по паспорту «мечник», то таковым он останется и до конца игры. К счастью, некоторые виды оружия подвергаются апгрейду, например на винтовку Майи можно навешивать подствольные гранатометы, огнеметы, напалмометы и прочие смертоносные «вкусности».

Эпитафия по живому

Мы уже обсудили сюжет игры, поговорили о боевой системе, монстрах и оружии. Осталось поставить зачетный балл лишь графике и звуковому оформлению. Честно говоря, 16 миллионов цветов в разрешении 640x480 и 800x600 уже не особенно впечатляет. Сравнивать Septerra с Final Fantasy VII просто нет никакой возможности. На носу 2-е тысячелетие, новая эра — пора бы уже удивить пользователя небывалыми красотами и «чумовыми» эффектами. Ничего подобного вы в данной игре не найдете. Максимум, что можно поставить Septerra за графику — «четыре с жирным-прежирным минусом».

Звуковое оформление не портит общее впечатление, слава богу, сюжет заставляет забыть про досадные завывания, доносящиеся из колонок. А жаль, игра могла бы только выиграть, найди разработчики время и деньги на более качественный звук. Но, с другой стороны, идеальных продуктов не бывает, если в них есть какое-либо уникальное достоинство, грамотная «фича», обязательно найдется и глобальный «баг», недоработка или недоделка. Нет в мире совершенства.... по крайней мере, на сегодняшний день. MG





Буйство красок во всем его великолепии просто ослепить может. Это я жестоко издеваюсь.

Торик

THE FORGOTTEN

Этюд в забытых тонах

Все меняется в этой околоигровой жизни. Приходят и уходят хитовые игрушки, пользующиеся кратковременной славой-популярностью. На их место приходят клоны. **Клоны** забивают полки магазинов, потом бесследно исчезают, и на их место снова приходят хиты. Это касается всех жанров. За исключением одного — квестов.

Что вы сделали с вашей мечтой?

Каждый квест, каким бы плохим/хорошим он ни был, имеет сюжет.

Орлеан. Новый. 1930 год. «Кто я? Где я? Я абсолютно ничего не помню. Как я здесь мог оказаться? Что я делаю в этой комнате, в этом доме, в этом Орлеане, к тому же Новом? Я разыскиваю какого-то археолога Ричарда Халибертона? И я приду к Французскому Кварталу? И что мне там делать с артефактами, созданными неизвестной расой? И у меня практически нет времени? А Индиана Джонс тут причем?..» В кратком пересказе вся сказка, легенда, звучит довольно пафосно: мы в полном беспамятстве находимся в Новом Орлеане, наша задача — собрать всякие древние штуковины, принадлежащие неизвестной расе, и найти пропавшего невесть когда археолога.

В общем, сплошные непонятки. Ах, да, это же квест — им можно помечтать... «и поймали они свою мечту» (это я про разработчиков/паблишеров). В общем, в сюжет нет смысла вникать. Ибо и в игру-то вникнуть сложно.

Дело в том, что суть игры осталась за семью печатями. Да, я хожу по комнатам (Russian Hallway с голыми тетками — вообще рулез), да, я собираю предметы. Да, я читаю чужую переписку и страдаю на тему «И куда мне девать взятый в самом начале игры револьвер?». И что с того? Ну что нового-то? Myst, прости господи, и тот на порядок-другой получше. Э-эх, Spot его подери...

Ужас и страх

Я люблю квесты. Я вообще игры люблю. Но не все. Я не люблю симуляторы подводных лодок и квесты, написанные для Маков. При упоминании Spot, Myst, Safecracker у меня резко начинает болеть голова. Да, «Мист» красив для 1995 года, но не более того (мнение Торика не всегда совпадает с мнением редакции, — *Прим. ред.*). Да, «Медвежатник» рулит в области головоломок, но реализация у него такая отвратная, что просто и говорить не



Паспорт

The Forgotten

Жанр:	квест
Разработчик:	DreamCatcher Interactive
Издатель:	DreamCatcher Interactive

URL http://www.dreamcatcher. com

Системные требования:

Процессор:	Pentium 166
RAM:	32 Мбайт



хочется. Про «Пятно» я лучше умолчу.

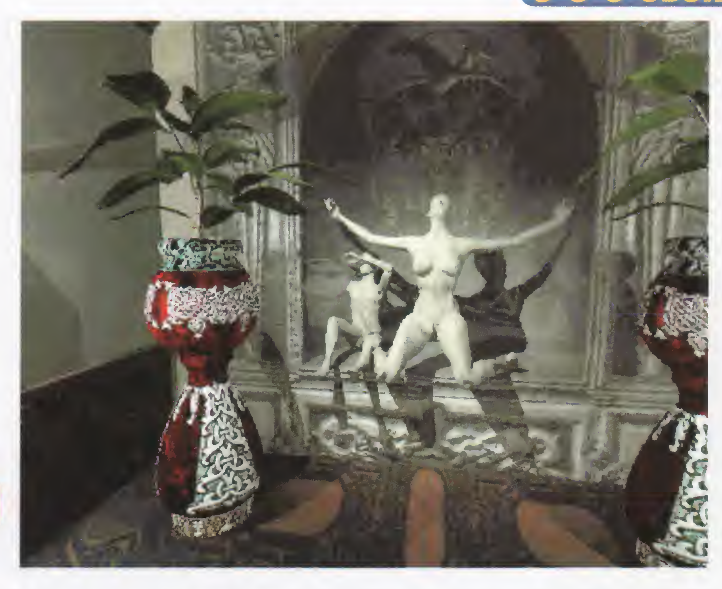
Просто все эти игры, кроме Myst, были созданы на уже готовом движке Quick Time. Точнее, не на самом движке, а на немного переделанном под форменный квест — дабы туда и инвентори запихнуть, и алгоритмы кое-какие. К примеру, Carmageddon использует Quick Time только для записи/проигрывания демок, записанных на собственном движке. Вот так.

В общем, схалтурили ребята-квестодемиурги. Честное пионерское, я не совсем понимаю, как разработчики The Spot накидали около 600 Мбайт (!) информации, причем картинки и движок (естественно, созданный из-под QT) были далеко не лучшего качества? И каким образом наш подследственный поимел движок со всеми внеквиктаймовскими причиндалами весом в 300 с лишним Мбайт? Ох, ладно, все это тайна за семью печатями для нормального геймера.

Уходи! И не возвращайся!

А мнение у меня однозначное: игрушка-то отстойная. Движок, как я уже говорил, из разряда «тяп-ляп да на коленке». Сюжет страдает. Чем? Не знаю. Похоже, что хромотой. Ламерский сюжетец (lame — хромой). О нем я тоже распространялся чуть выше. Интерфейс квиктаймовский — это «вытекает» и из движка, и из невозможности (а скорее, лени) создать что-то свое.

Игру с такой родословной изменить в лучшую сторону очень сложно. Практически невозможно, тем более если делать игру именно ТАК.

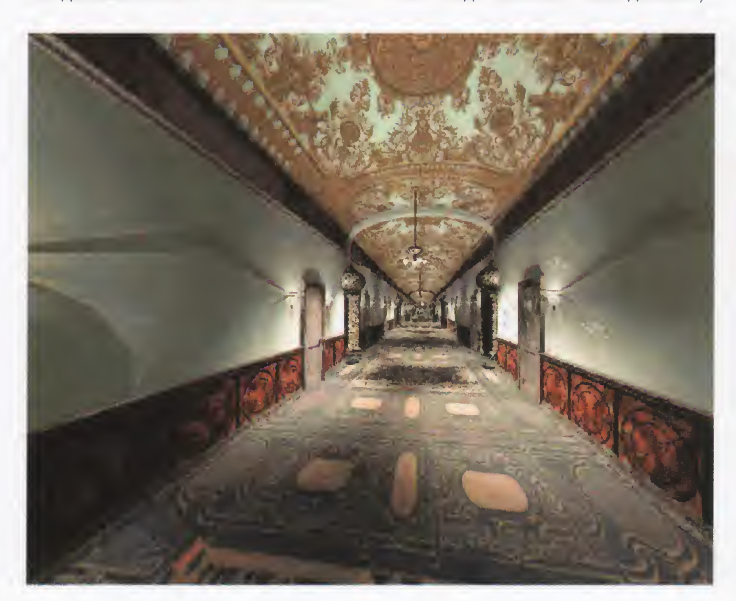


Да, вот так оно и бывает. Даже комментировать не хочется: противно и неприятно.



Скажу честно: игру с такой родословной изменить в лучшую сторону очень сложно. Практически невозможно, тем более если делать игру именно ТАК. Надо написать свой движок, причем необязательно чисто свой. Достаточно взять за образец что-нибудь из свеженького, к примеру Grim Fandango или все тот же GK3, и написать свой энжин по образу и подобию. Далее берем пару фанатов sci-fi и просим их написать о своем видении того или иного события, необязательно существующего. Получившуюся повесть укладываем в уже написанный художниками арт и пытаемся уговорить их же нарисовать еще пару десятков скетчей на ту же тему. Программиста сажаем за учебники по C++ или хотя бы Дельфи (хотя некоторые энтузиасты до сих пор пишут проекты на VB 5.0 и выше). После пары-тройки недель изучения переделываем движок, закидываем алгоритмы воздействия, добавляем загруженность инвентори и крутость головоломок по вкусу и получаем квест, который купит или достанет из Редакционного Шкафа очередной автор-местами-фанатик-жанра и разобьет игрушку в пух и прах или, наоборот, вознесет до небес. В случае с The Forgotten создателям не повезло. Увы.

Не для МегаГеймера. MG



И тянется длинный коридор, и тянется, и тянется... С ума сойти можно.

В общем, схалтурили ребята-квестодемиурги. Честное пионерское, я не совсем понимаю, как разработчики The Spot накидали около 600 (!) Мбайт информации, причем картинки и движок (естественно, созданный из-под QT) были далеко не лучшего качества?



Антон Попов ака Diesel

M25 RACER

Глюки-гонки на конках (почти)

Паспорт

M25 Racer
Жанр: автосимулятор
Разработчик: Davilex
Издатель: Infogrames



Системные требования:
Процессор: Pentium 200
RAM: 32 Мбайт
3D-ускоритель

Для чего или для кого делают плохие игры? Ради денег? Типа а вдруг **прокатит**? Сомнительно. Потребитель ныне разборчивый — чем попало не питается. На любителя? Тогда где же штучный тираж и коллекционное издание? Наверное, разработчики очередного отстоя даже не догадываются о настоящем предназначении их продукции. А оно, надо отметить, представляет собой высокую цель. Какую? Воспитательную. Не в смысле того, что в занавески сморкаться неприлично и все такое, а в смысле «что такое хорошо и что такое плохо» в огромном игровом мире (почти Маяковский).



Все познается в сравнении (кто сказал, не помню, но заявление авторитетное), следовательно, чтобы понять, что такое «хорошо», надо знать, как тогда выглядит «плохо». Думаю, спорить с этим никто не будет. В общем, с существованием, хоть и не долгим, низкокачественного гамеза определились, теперь перейдем к процессу формирования правильного прикуса, т. е. вкуса.

Не знаю, слышали что-нибудь разработчики из Davilex о русском менталитете, наверное, нет. А зря. Одной из характерных особенностей Homo Russian является чрезмерная любовь к быстрой езде с размахом, шиком и молодецким посвистом. С этим в M25 проблемы. Если с отсутствием шика и размаха можно кое-как смириться, то с отсутствием скорости — извините, это святое. По жанру сие творение позиционируется разработ-



чиками как симулятор гонок, но под это определение M25 Racer точно не попадает. Если уровень адреналина после первого круга остается в норме, а курсоры на «клаве» сухими, это уже не гонки, однозначно. Но постараюсь быть объективным.

Итак, начнем, пожалуй, с вариантов игры. Их три, Time Trial, Sunday Cup и Tournament, вроде бы для аркады, как говорится, too much, но это только на первый взгляд. По порядку. В каждом виде соревнований имеются три лиги League 1, League 2 и League 3, различаются они по объему двигателей, кузовным характеристикам и наличию примочек типа upgrade на борту (о них чуть позже). Лига 1 — класс малолитражек, габариты и скорость соответствующие, при малейшем столкновении теряется управление, вылет с трассы без проблем. Лига 2 — немного лучше, размеры кузова и литраж побольше, имеется шумное, но абсолютно бесполезное приспособление — turbo, т. к. управляемость машины этого класса также оставляет желать лучшего. Лига 3 — нет, не седельные тягачи (вот фича была бы!), это что-то вроде спортивных авто с турбонаддувом и улучшенной подвеской. Из машин в каждой лиге вам доступна только одна (до тех пор, пока денег не заработаете), и, как вы уже, наверно, догадываетесь, это будет не аналог Lamborghini.

AI соперника, а равно и полиции в зародышевом состоянии, глюки на трассах встречают ваш автомобиль ликующими толпами.

Теперь вернемся к игровым режимам. Time Trial: заезд на лучшее время, с призом в виде денег, в зависимости от занятого места. Количество оппонентов постоянно — семь автомобилей, включая и ваш «болид». Sunday Cup — брат близнец Триала с той разницей, что в довесок к «бобам» можно выиграть бонусный автомобильчик, если занято первое место. Что касается Tournament'а, тут все предельно ясно. Турнир — он и в Африке Турнир. Разве добавить, что начинать здесь придется с первой лиги, то бишь с малолитражек.

С трассами не лучше, общее количество — около 20. Вроде бы разработчики в точности скопировали трассу из Лондона в Оксфорд с одноименным названием, сам там не был, посему на сей счет поручиться не могу. В окошке, отображающем место заезда, вы увидите желто-красно-синюю непонятную конструкцию, а кнопка Track info увеличит это во весь экран. Различить их можно с трудом, после 2–3 трассы появляется чувство дежа-вю (ретроградная амнезия — для тех, кто не понял). Хотя на две категории их все-таки можно разделить: на улицах города и что-то очень похожее на нашу МКАД во время реконструкции. И если вы все же намерены пойти дальше опций, то советую отдать предпочтение трассам пригородным, они как-то роднее что ли. Ощущение можно усилить путем активизации в опциях трафика и полиции. Да, там еще повреждения есть, но это так — с понтом дела реализма должно добавить. На самом деле реализм заключается в шкале life bar'а или damage, как вам будет угодно, который при заполнении любезно предоставит вам возможность начать все сначала. Ну вот, теперь можно пойти и покататься, нет, не ПОГОНЯТЬСЯ, а именно покататься, вы не ослышались. Вы не успеете проехать и треть трассы,

После 2–3 трасс появляется чувство дежа-вю (ретроградная амнезия — для тех, кто не понял).

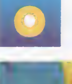
Это сзади не мусорные бачки, а типа ускорители. Правда, очень похожи? Вот и мне так кажется.





Сейчас начнется страшная глюка. Какая? А неважно, начнется по-любому.







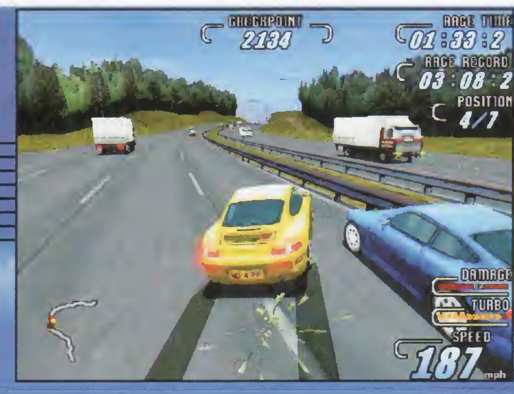
Например,

вылетаете вы на газончик, после пинка от вашего оппонента(ов), и, о ужас, полмашины как не было! Relax, это просто типа трава такая высокая.

как отовсюду начинают вылезать разнообразнейшие глюки.

M25 глючен до невозможности! Это даже не следствие минимального бюджета игры (то, что он более чем скромен, ясно уже после инсталляции), это просто стеб какой-то, по-другому и не скажешь. Оставим в покое законы физики, не в этой жизни — речь пойдет о кошмарной, топорной работе разработчиков. Судите сами: вылетаете вы на газончик, после пинка от вашего оппонента(ов), и, о ужас, полмашины как не было! Relax, это просто типа трава такая высокая, а что она на самом деле плоская, как всем известная рептилия по имени Гена, так это ничего, на 2–3 круге привыкните. Аналогичным образом при некотором раскладе можно окопаться в асфальте.

Поскольку догонять обидчиков после аута смысла не имеет (как я уже сказал, ваше авто далеко от совершенства), а AI соперника выражается в тривиальном «подрывании когтей», вы получаете возможность оглядеться по сторонам. Вот, например, забор, за которым слышен собачий лай, поросячий визг или ржание, это в зависимости от того, где вас вынесли. Картина следующая: за забором в НЕБЕ висит дом или, точнее, над ним, все, больше ничего. В происхождении звуков можно заподозрить само строение. А что? Висит себе и хрюкает или ржет, может, ему так нравится. М-да, короче, сюрреализм тот еще. Дальше.







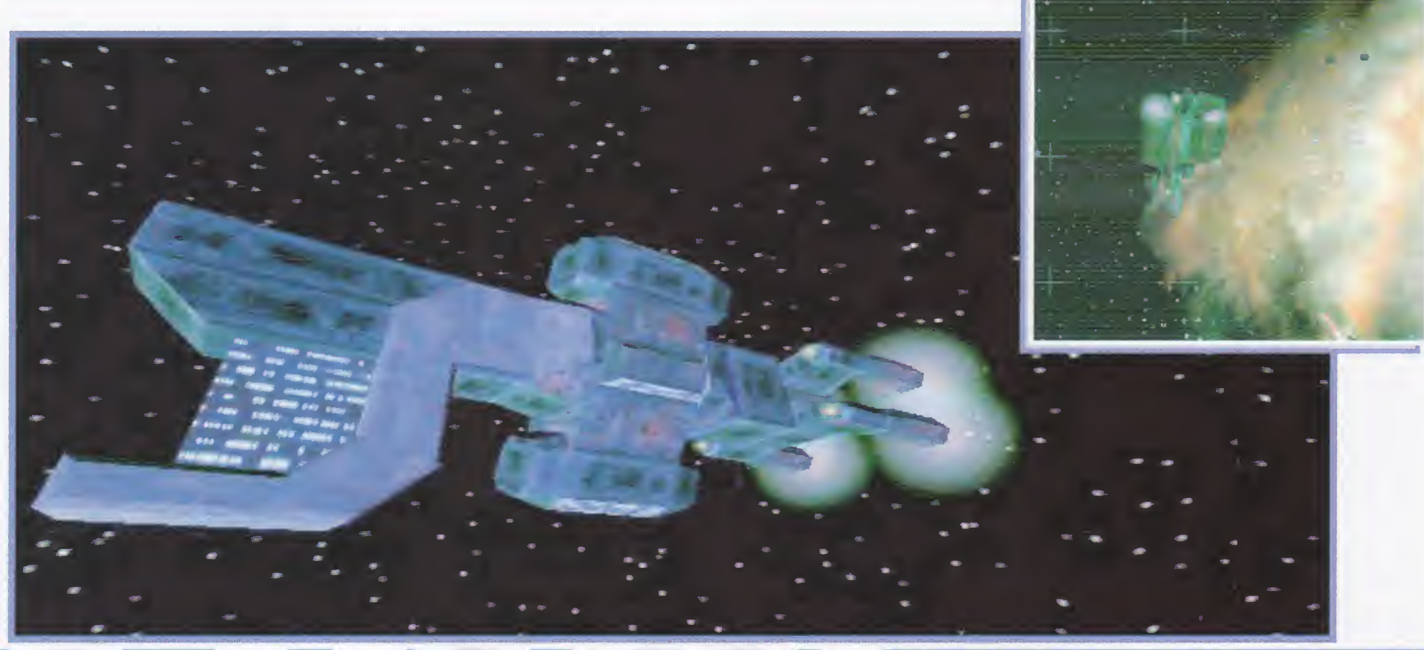
Предположим, вы все же возвращаетесь на трассу, ну просто так, из любопытства. Занимаете левый скоростной ряд... Как, разве я не упомянул, что дело происходит в Англии? Ну, извините, забылся (летающий дом заморочил). Так вот, занимаете левый ряд и под чириканье птичек пугаете «фафой» чайников и дальнобойщиков, те послушно уступают вам лыжню при первом нажатии на клаксон. Не надо никого обгонять, рвать движок, «би-бип» и все, будьте любезны. Халява, одним словом. Но, если с пугающим маневром чуть опоздать, есть вероятность со всего маху влететь в задок коллеге. Тогда происходит следующее: вместо того чтобы улететь вперед на энное количество метров, ваша жертва останавливается, как вкопанная, вместе с вами. Нормально? Лично у меня эти недоразумения вызывали здоровый громкий смех. Про шедевриальность графики я уже высказался, добавлю лишь к вящему убеждению, что все, что как бы считается за интерактивность, представляет собой плоское безобразие. Исключением являются разбросанные где попало коробки с газетами, мусорные ящики, урны и тому подобное, предназначенное для дальнейшего передвижения по жизни с помощью вашего бампера. Аналогию с «Кармой» не ищите, все равно не найдете.

В общем, даже если предположить, что по странному стечению обстоятельств вы все-таки заработали денег на апгрейд и второй автомобиль, желание играть в M25 более одного раза не появится (один раз это уже много). Короче, подводя итоги, констатируем: AI соперника, а равно и полиции в зародышевом состоянии, глюки в трассах встречают ваш автомобиль ликующими толпами, здравый смысл, не говоря уж о таких вещах, как элементарные законы физики, отсутствуют.

Резюме соответствующее, так что, если с компом у вас порядок и 3dfx приличного метража, сыграйте в Driver, а эту бяку подарите кому-нибудь. В крайнем случае, если знакомые вежливо откажутся, отдайте маме — CD замечательны в качестве подставок под цветы. MG



Куча машин. Очень интересно. Или не очень? Это уж как кому нравится.



X-BEYOND THE FRONTIER

Gomolog

Второе пришествие

Найдется ли заблудший пионер, который слыхом не слыхивал ни о славном деле начатом Elite, ни о не менее славных его продолжателях, таких играх, как Privateer, Паркан и иже с ними? После нескольких лет затухания интереса к **глобальным космическим симам**, он, казалось бы, окончательно потух, нынче мы наблюдаем восхождение новой звезды этого жанра. А это уже не мало — решиться в наше время выпустить именно такую игру. Теперь «дети» могут отправляться играть в свой «Фриспейс», а «деды» остаются и внимательно слушают дальше. Внемлите!

Маленькое счастье мирового масштаба

Предыстория игр такого типа может излагаться краткими типовыми блоками. Земля. Космическая экспансия. Открытие межпространственного привода. Начало его испытаний. Во время очередного запуска экспериментальный корабль с вами на борту перемещен в неизвестный доселе уголок Вселенной. Вы даже «поехали» и пикнуть не успели...

Итак, имеется полуразрушенный челнок: топливо — на нуле, боезапас — там же, системы защиты выведены из строя, система перехода самоликвидировалась где-то по дороге. А на «помощь» уже спешат-несутся местные аборигены... Нет, умирать еще рановато: вы не поверите, но они действительно собираются помочь. Уголок космоса, в который вас забросила судьба, оказался аванпостом расы телади, ведущей кровопролитную войну непонятно пока с кем, но от этого не менее кровопролитную. Рабочие руки нужны везде, и потому телади решают снабдить вас минимальными средствами к существованию, дабы вы занялись благородным делом. То есть бизнесом. После длительного диалога с предводителем эскадры вы оказываетесь один на один с кораблем-развалюхой и открытым космосом.

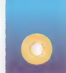
Паспорт

X-Beyond the Frontier

Жанр: космический экономический симулятор
Разработчик: Egosoft
Издатель: THQ


URL http://www.egosoft.com

Системные требования:
Процессор: Pentium 166
RAM: 32 Мбайт
3D-ускоритель



Среди светил неугасимых

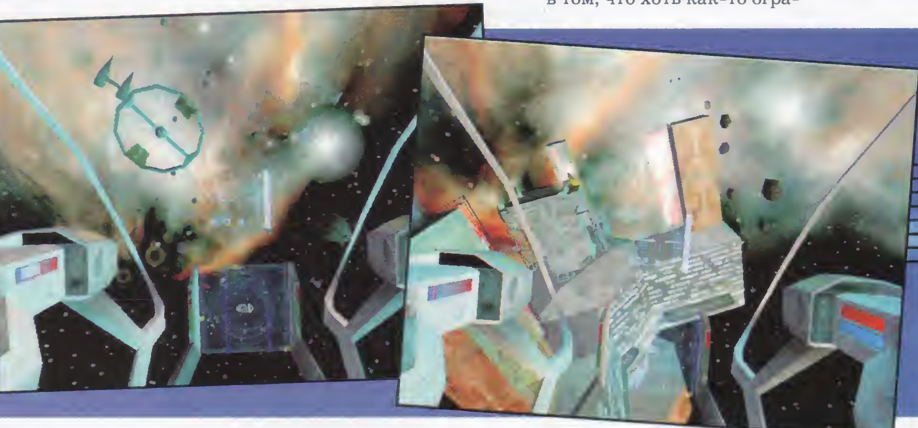
А дальше все, как и в любом космическом симуляторе. Начав немощным и беззащитным, вам предстоит со временем стать могучим и непобедимым. Есть в игре и конечная цель: раздобыть заветный межпространственный переходник и удрать на родину, но думать об этом пока рановато. С малого надо начинать. И в этом-то, самом малом, одно из первых (и основных) отличий X-BtF от прочих космических симов.

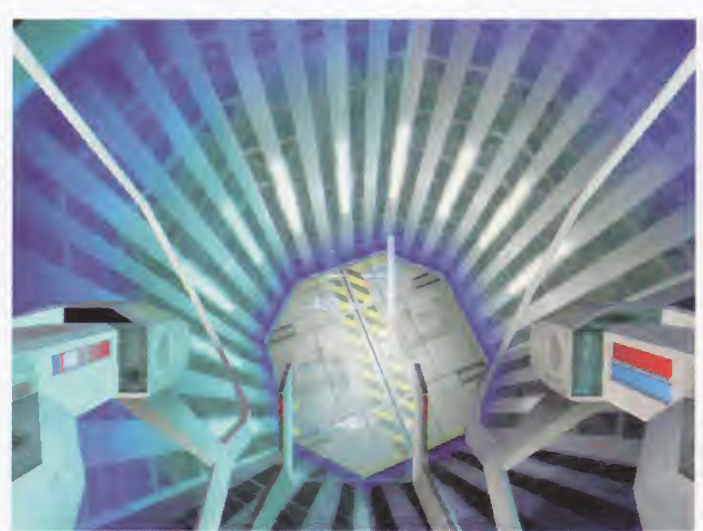
Если во всех иных симуляторах торговля осуществлялась преимущественно на однотипных базах, где можно было как купить, так и продать весь ассортимент товара (с минимальными отличиями в предложении), то в X-Beyond the Frontier ассортимент представленного товара разнится от станции к станции. В пределах одной системы существует ограниченный набор отдельных узкоспециализированных станций, каждая из которых производит свой уникальный товар. Само собой разумеется, что и общепотребительскими товарами эти станции торгуют, но лишь постольку-поскольку, а вот основной товар всегда один (например, станция по выращиванию подсолнухов ими — цветочками — и торгует). С одной стороны, это плюс: не нужно искать другую (заведомо похожую) станцию, где такой же товар будет стоить чуть дороже, чем был куплен. Достаточно найти станцию, где данный товар требуется, но не производится, и, можно сказать, дело в шляпе. Реалистичности это прибавляет, но… резко снижает играбельность. Очень скоро ловишь себя на мысли, что, перелетев из одной системы в другую, вовсе не хочется совершать с десяток мини-рейдов по всем местным станциям, дабы сбыть весь имеющийся товар. Скучно это, и никакая реалистичность не спасает.

Все игровые возможности, характерные для Privateer и «Элит», есть и в X-Beyond the Frontier, так что плацдарм для творчества поистине безграничен.

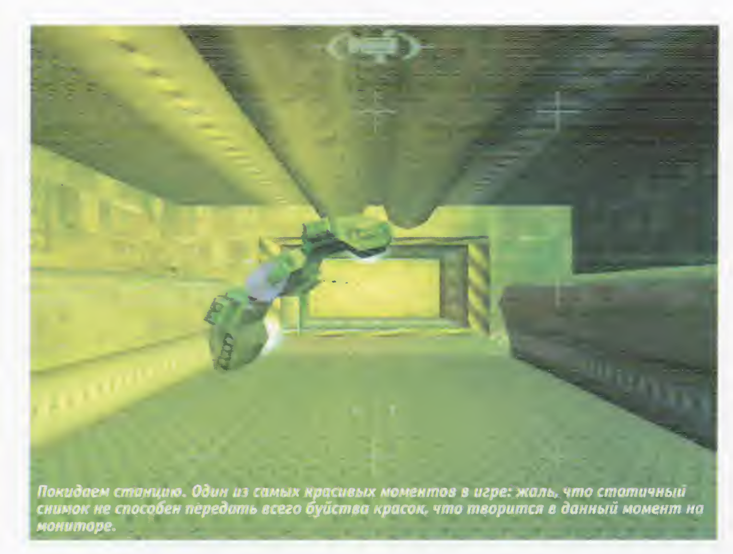
Второй аспект, который можно отнести как к плюсам, так и к минусам X-Beyond the Frontier, — сюжет, прослеживаемый на протяжении всей игры. У нас отняли то, что мы ценили в Elite превыше всего — свободу. Простое «лечу куда хочу» в новой игре заменено на стойкое служение постулатам сюжета. Да, это малозаметно, порой можно отойти в сторону и заняться любимым делом (допустим, торговать теми же подсолнухами), но вскоре сюжет опять загонит вас в свои рамки и придется поторапливаться. Положительный аспект данной ситуации заключается в том, что хоть как-то ограничивает наше существование в поистине безграничном мире игры, как с точки зрения времени, так и пространственно. Еще одно игровое новшество: запись


Начало катастрофы: очередной гиперпространственный переход пошел наперекосяк, в следующую секунду мы очнемся в ином мире, в иной Вселенной…




С этого момента стыковка переходит в автоматический режим — нашего летного искусства больше не потребуется.


Начало стыковки со станцией по разведению подсолнухов…



Покидаем станцию. Один из самых красивых моментов в игре: жаль, что статичный снимок не способен передать всего буйства красок, что творится в данный момент на мониторе.

осуществляется на станциях при покупке (десять кредитов) лазерного диска — просто и со вкусом.



Все игровые возможности, характерные для Privateer и «Элит», есть и в X-Beyond the Frontier, так что плацдарм для творчества поистине безграничен. Заключайте союзы, вступайте в инопланетные армии, аннигилируйте все и вся (если получится), стройте свои станции и получайте с них соответствующий доход. Система боев, кстати, полностью позаимствована из Hardwar с поправкой на то, что действие происходит не на поверхности планеты, а в открытом космосе.

Управление в X-Beyond the Frontier реализовано достаточно стандартно, но одна приятная особенность отличает его от прочих, а именно параллельное восприятие игрой всех возможных устройств управления. Можно единовременно использовать в качестве «руля» мышку, джойстик, клавиатуру и, скажем, геймпад. При наличии последних, сей факт неслыханно радует.

Глаза и уши

Графика. Если бы это был боевой космический сим, то более чем на «троечку» она бы не потянула. Да, задействованы большинство новомодных эффектов, вот только после выхода Freespace II и Sinistar Unlished смотрится, прямо скажем, «не очень». Но мы-то с вами знаем, что перед нами экономическо-боевой симулятор, а для игр такого класса подобная графика вообще недостижима. И то, что разработчики сумели поднять ее на соответствующий уровень, просто феноменально. Больше всего графика напоминает таковую все в той же Hardwar, но только там пространство было не в пример меньше оного в X-Beyond the Frontier. Короче, не задумываясь, ставим твердую пятерку: видели бы вы внутреннее убранство баз — каждая обустроена по-своему, и оформление разнится от галактики к галактике.

Больше всего графика напоминает таковую все в той же Hardwar, но только там пространство было не в пример меньше оного в X-Beyond the Frontier.

Музыка и различные звуки предельно просты, но и неназойливы. Слушаются и не приедаются, спасибо разработчикам: постарались. Приятно, что в игре, где не только звуки определяют играбельность, мы можем наслаждаться еще и этими дарами игрового прогресса.

Вот, наверное, и все, что хотелось сказать об игре. Получилась она удачной и играбельной, если бы нечто подобное появилось года четыре назад, то однозначно заняло бы верхние строчки в игровых хит-парадах. Сейчас же в X-Beyond the Frontier поиграют разве что закоренелые любители жанра, да пара-тройка новичков, не успевших еще распробовать прелестей Freespace'а и Wing Commander'а. А ведь хорошая игра, прямо-таки замечательная. А потому настоятельно рекомендую: кто знает, может, не все еще потеряно. MG

К сожалению,

у нас отняли то, что мы ценили в Elite превыше всего — свободу. Простое «лечу куда хочу» в новой игре заменено на стойкое служение постулатам сюжета.

Есть контакт! Первый контакт. С тела-ди. Еще один недостаток игры: гнусавый голос гуманоидов не сопровождается текстовым переводом. Не знаю как вы, но я до сих пор не научился воспринимать «плохой» английский на слух.





Гомолог

CARNIVORES 2

Птички юрского периода



Янки продолжают поглощать любую «охоту» с завидным аппетитом (из хроник далекого континента). За милую душу уплетают имбецильных «Дирхантеров» со сбившейся со счета нумерацией, блеснят окуней в «Трофириверах» и отстреливают звероящеров в «Карниворесе». Порой даже выходят на охоту на себе подобных: в Rainbow Six, например. Но «Карниворес» нам все же ближе — как творение братьев по разуму из солнечной Украины. Оказывается, ребята, помимо **потрясающего сала**, умеют готовить и неплохие игры. Мнение исключительно объективное, поскольку представить себе, как могут нравиться все эти охоты, я практически не в состоянии. Но то, что год назад эта была лучшей среди многих, — факт.

Паспорт

Carnivores 2

Жанр: симулятор охоты
Разработчик: Action Forms
Издатель: Wizard Works
URL http://www.wizardworks.com

Системные требования:
Процессор: Pentium 166
RAM: 32 Мбайт
3D-ускоритель

Предвидя море вопросов (из серии «почему?») и нездоровых возмущений, объясню. Движок был трехмерный, а ни одна другая охота в те времена этим похвастаться не могла. Шпыняли мы не кого-нибудь, а динозавров, тут впору проводить аналогии с «Тресспасером» или на худой конец с «Турком», но эти, слава богу, избавили нас от необходимости использовать для привлечения жертвы пресловутый манок (упаси вас испытать это на себе).

Так вот, «диас американос» заглотили эту наживку с полпинка: окупился «Карниворес» (пишу на русском, потому что и на нашем родном игра выходила) моментально. И глупо было бы предполагать, что вторая часть заставит долго ждать. Черта с два! Вот она, родимая, полностью американизированная (в смысле, что на русском версии не предусмотрено) и доморощенная. Не станем тянуть и скажем сразу: перед нами никакая не вторая часть игры в понимании на-



Небо все такое же красивое, как и в первой части. Не отдыхает только Unreal.

стоящего игромана, просто очередной аддон. Циферка «два» в названии не значит ровным счетом ничего. Отсюда и напрашивающиеся выводы. Вот их-то мы постепенно и изложим. Но начнем все же с предыстории.

В недалеком будущем человечество вышло в открытый космос и, покопавшись в планетарных дебрях, нарыло там симпатишную планетку. FMM UV32 называется. Там-то эти самые пресловутые динозавры и обитали. С точки зрения эволюции выходит абсолютная лабуда, но такова воля разработчиков. Монополию на право использования ресурсов планеты получила компания DinoHunt, которая, как следует из названия, занимается обустройством досуга состоятельных граждан путем организации охоты последних на всяческих тирексов. Тут уж контора развернулась во всю и началась «настоящая охота».

Роль гамбургера

В самом начале игры у вас трогательно поинтересуются, на какого конкретно динозавра вы желаете поохотиться. В первой части «Карнивореса» можно было за определенную сумму разжиться лицензией на отстрел одного вида динозавров. Во второй части, немного переплатив, можно получить универсальную лицензию на отстрел кого угодно и в каком угодно количестве. Но до того момента, когда в кармане окажется достаточно денег для этого, еще нужно дожить. Поэтому незамедлительно перейдем к описанию самого игрового процесса.

Выкидывают вас на местности, и дальше вы — вольная птица. Ни тебе раздражающих ограничений по времени, ни конкретных заданий. Знай бегай по округе в свое удовольствие.

Выкидывают вас на местности, и дальше вы — вольная птица. Ни тебе раздражающих ограничений по времени, ни конкретных заданий. Знай бегай по округе в свое удовольствие, разыскивай столь нужного тебе велоцираптора, за отстрел которого незамедлительно выплатят кругленькую сумму, на которую можно будет прикупить новую амуницию и продвинутую лицензию. Прочих реликтов, лицензии на которых пока нет, отстреливать попутно вам никто не запрещает (лесничество дремлет) — стреляйте, пожалуйста, только учтите, что запас патронов здорово ограничен, а окупить новую пушку и продвинутый манок одной добытой тушкой того же велоцираптора вряд ли удастся. Поэтому вынимаем компас (заранее купленный) и начинаем носиться по территории местных уровней (в первой части шести, во второй — пяти) в поисках лицензионного динозаврика. Находим, стреляем — прилетает ховеркрафт и транспортирует домой экспонат для нашей коллекции, на которую можно полюбоваться из опций главного меню по окончанию очередного сезона.



Ну спросите, что это такое. Ну пожалуйста! Правильным ответом будет — филейная часть ящера. Все остальное безвременно кануло во чреве скалы.

Динозавр — это хорошо

Приятно же разнообразят игровой процесс две детали. Первая: чтобы подстрелить того или иного динозавра, нужно попасть ему не куда бы то ни было, а в наиболее уязвимую точку, уникальную для каждого ящера. Можно, правда, задолбать супостата паля куда ни попадя, но проблема кроется все в той же острой нехватке патронов. Вторая: далеко не все ящеры ждут не дождутся, когда вы придете и начнете на них стремительно охотиться. Большинство из них умеют неплохо бегать и при первом же случае пользуются этой замечательной способностью. Поэтому гоняться за очумевшим от страха динозавром по всему острову (именно так выглядят уровни: участок суши посреди безбрежного океана) — занятие не для слабонервных. Когда убьете на это час-другой чистого времени, вы, скорее всего, плюнете и пойдете играть в тот же Unreal. Иные же представители класса

Мирно щиплет травку он лишь до поры до времени: просто я еще не нашумел, но стоит только подняться — побежит, что твой лось.





Не подумайте чего, просто это «сираптер» застрял. Очередной глюк движка.

пресмыкающихся вообще не считают себя жертвами (нахальство какое), так и норовя отцапать от вас кусочек пожирнее. С одной стороны, с такими разговор один, с другой — у них тоже есть уязвимые точки, в которые еще надо попасть. В противном случае ни один из вариантов тирекса (а хищников в игре хватает) не пожелает подохнуть от вашего не особенно меткого выстрела настолько быстро, чтобы вы остались целы и невредимы. Убивают динозавры, кстати, «быстро и небольно»: один, от силы два укуса, и можно жать заветный load.

Вот и приходится, закинув за плечо винчестер, прятаться в складках местности, которых, как минимум, хватает. Как максимум, они начинают раздражать с первой же минуты игры. Зачем похваляться отсутствием тумана (что разработчики активно практиковали), если взамен ему предлагаются отборнейшие холмы и пригорки в ближайших десяти ярдах. Кстати, на некоторые из них особо хищные представители ящуров забраться не в состоянии.

Пиф-паф — и в дамки

Если говорить об оружии, то надо отметить, что его стало больше. Ровно в два раза. К винчестеру, арбалету и «снайперке» добавились (разработчики не поленились сделать) двустволка, пистолет и автоматическая винтовка. Жить сразу стало веселее: палить от бедра в пробегающего по делам трицератопса — «это ж типа круто». На заработанные нелегким трудом — а как еще можно назвать многочасовые бдения у экрана монитора в тщетной надежде выследить гнусного птеродактиля, отлучившегося по своим делам, — деньги полезно будет прикупить и всяческое обмундирование. Камуфляж, скажем, или манок какой покруче. Приманивать ящеров при помощи последнего не более чем забавно: редкая тварь прибежит на заунывное завывание — продукт ваших тщетных попыток извлечь из свистульки подобие брачного зова самки птеранодона. Но сама возможность радует, если не качеством, так хоть наличием.

Если в первом «Карниворесе» можно было охотиться лишь в дневное время суток, то во второй части появилась замечательная возможность постращать ящуров в вечеру и в ночное время. Первое еще куда ни шло: закатное небо довольно красиво. Но вот ночь!!! Созерцать окружающее из зеленого намордника прибора ночного видения — уж увольте. А поскольку снять адскую машинку не представляется возможным, то лучше подобную возможность (охота ночью) попросту игнорировать.

Настал черед графики. Но тут особо распинаться и не над чем. Первая часть для своего времени революционной не была, но смотрелась очень даже неплохо. Как она же выглядит теперь, через год со дня выхода первого Canivores'a, говорить, пожалуй, не стоит. Или скажем? Вяло и морщинисто, как зимнее яблоко: в рот брать совсем не хочется. Хотя над движком все же поработали: папоротников, деревьев, динозавров стало, как будто, больше. Равно как и тормозов. Если первая часть игры сравнительно шустро бегала на P133 со вторым «Вудой», то «Карниворес 2» умудряется ощутимо притормаживать на значительно более мощных машинах. В чем тут секрет, остается загадкой.

Убивают динозавры, кстати, «быстро и небольно»: один, от силы два укуса, и можно жать заветный load.

Звук и музыка так же не претерпели каких бы то ни было изменений, в общем и целом оставшись на довольно сносном уровне. Одно смущает: откуда они накопали птичек в юрском периоде. Ах да, простите, это же другая планета, и не важно, что очередная эволюционная несуразица будет мозолить глаза до самого конца игры.

Гм! О чем это я. Какого такого конца. Ткните мне пальцем в человека, который собирается играть в это убожество. Не потому, что убога сама игра (среди «охот» «Карниворес» по-прежнему занимает лидирующую позицию как по графике, так и по идее), а потому, что идея «охоты на» была «лоботомирована» задолго до своего рождения. Хотя, постойте, я совсем забыл: янки, конечно же! Короче, сбыт игре обеспечен. С нетерпением ждем Carnivores'a 3: я все еще тлю надежду пальнуть по тирексу из лаунчера, у меня на него зуб. MG





Кстати,

созерцать окружающее из зеленого намордника прибора ночного видения — уж увольте. А поскольку снять адскую машинку не представляется возможным, то лучше подобную возможность (охота ночью) попросту игнорировать.

WILD WEST SHOOTOUT

Товарищ Кольт

Алексей Кирилин

Вы умеете стрелять? Я дам вам...

Сейчас все изменилось. Главным направляющим любого прицела стала мышь, приставки давным-давно сменились на персоналки, а виртуальные тиры стали антикварной редкостью. Но ребята из студии Encore нас не забывают. Они помнят как, что и где. И главное — они помнят, что абсолютно любая игра, будь то тир или очередной Квейк, начинается с сюжета.

Действие WWS разворачивается на Диком Западе времен «золотой лихорадки», засилья ковбоев и насилия антигероев типа Джесси Джеймса и Билли Кида. Учитывая, что последние ну никак не желают решать свои траблы с помощью расширенной дипломатии (вам в AoE 2 или Орду, товарищ), а токмо с помощью револьверов, бутылок, ножей и другого антигринписовского барахла различной модификации, приходится доставать верный шестизарядный револьвер Кольт и склянку с машинным маслом (протирать не менее раза в день!) и заодно загружать карманы бесконечным количеством пуль для этого самого Кольта. В нагрузку тренируем левую руку в скорости запихивания всех шести пуль в соответствующие отверстия в отведенное ГТО время и привыкаем к постоянному дерганью огнестрельного оружия вверх-вниз.

Подобная нестабильность серьезно действует на нервы, впрочем, это уже из области геймплея. С геймплеем подождем — я еще не рассказал вам, что в игре имеется аж четыре различных миссии с главным боссом в конце. Располагаются эти миссии в порядке сложности прохождения: сначала ограбление банка и зачистка города, затем вылазка в горы, к монастырю, оттуда до бли-

Симуляторы **блюстителей порядка** на PC не очень распространены. Drug Wars и тому подобные Space Pirates — не в счет, уж больно они были кинематографичны и нереально легки. То ли дело приставки! Ну кто из нас, бывших приставочников, не слышал про Lethal Enforcer? О, да — это был рулез. Игра поставлялась в комплекте с пистолетом, и каждый, абсолютно каждый поигравший с этим мудреным девайсом в LE чувствовал себя настоящим борцом с преступностью!



Wild West Shootout

Жанр:	виртуальный тир
Разработчик:	Encore Software
Издатель:	Encore Software



Системные требования:

Процессор:	Pentium 133
RAM:	16 Мбайт



жайшей железнодорожной станции и на поезде в хайдаут преступников закона, где и мочим самого-пресамого мальчиша-плохиша. Протираем тряпочкой руки (они по локоть в крови после таких тренировочек) и выключаем компьютер, ибо на этом игра просто-напросто заканчивается. Одна деталь остается: любую из миссий можно выбрать в самом начале, так что, в отличие от приставочных предшественников, проходить все эпизоды заново, чтобы хоть краешком глаза увидеть главбосса, не придется.

Также имеет смысл поведать о том, что тир по определению — место, где люди занимаются отстрелом мишеней, и что именно этим придется заняться каждому, кто купил Wild West Shootout.

Тир по определению — место, где люди занимаются отстрелом мишеней, и именно этим придется заняться каждому, кто купил Wild West Shootout.

Свинцовые пули на страже закона

Господи, что может быть примитивнее отстрела неподвижных мишеней (замаскированных под бандитов прошлого века), появляющихся на экране с тупой периодичностью? Води себе и без того задерганной мышой по экрану да нажимай изредка левую клавишу. Дело осложняется весьма немаловажной деталью для любого тира — перезарядкой оружия. В LE была такая фича — нужно было резко дернуть пистолетом вниз, за экран, после чего вернуть его обратно. Таким мистическим образом и происходил релоад. В CWWS все несколько проще: жмем правую мышку, мучительно ждем перезарядки, после чего судорожно отстреливаем появившихся за время перезарядки антиковбоев.

Слава богу, и на этом все отличие от реального тира не заканчивается. Бонусы! Yeah, baby! Выпадающие из нехороших людей баночки с сидром (на них написано XXX) прибавляют по одной звезде, так необходимой ближе к концу уровня, ко времени сражения с боссом. Но куда важнее и первостепеннее огнестрельное оружие, представленное разного рода скорострельными винчестерами и винтовками. Основное и неоспоримое достоинство винчестеров — поражать цель необязательно попаданием в середину. Достаточно стрельнуть рядом — пострадавший слегка испугается и свалится, как мертвый. Так же можно сваливать двух рядом стоящих бандитов одним выстрелом. Винтовка на порядок лучше, как минимум, по скорострельности, большому количеству патронов в магазине и достаточно быстрой перезарядке.

Кстати,

выпадающие из нехороших людей баночки с сидром (на них написано XXX) прибавляют по одной звезде, так необходимой ближе к концу уровня.

Задача по отсеиванию преступного элемента облегчается наличием у селекционера-главгероя жизней. По умолчанию их три, и обозначаются они звездочками. Каждое удачное попадание противника заканчивается потерей одной звездочки. Но! Дабы противник мог удачно попасть, он должен сделать не менее двух выстрелов до этого — на самом легком уровне сложности, один выстрел до точного — на следующем, а на всех последующих диффикультах — как бог на душу положит. При переходе на следующий уровень количество жизней дорастает/убавляется до трех звездочек, так что, дойдя до босса с пятью жизнями, можно не особенно напрягаться и палить как получится.

Кстати, о боссах. Они довольно оригинальны, так как, помимо обладания пистолетом, они любят швыряться бутылками, ножами, динамитами и черт знает чем. Прямое попадание подобным орудием труда может привести к потере одной (1) жизни, что в условиях игры абсолютно нежелательно.



Практический отстрел бутылок тренирует глазомер и одновременно спасает от притязаний Гринниса, правда, бармен может возражать... впрочем, на бармена у нас свой ответ есть — товарищ Кольт!



Ну вот, бутылок почти не осталось... нет, ну вы же не думаете, что я их все опорожнил? Я расстрелял их! Пули наверняка в стойке застряли... э-эх, жаль, тогда гильз не было...





Налево пойдешь — в первый эпизод попадешь, направо пойдешь — к Джесси Джеймс в лапы попадешь, прямо пойдешь — далее по тексту...



И вы все еще сомневаетесь, кто здесь самый крутой ковбой на всем Диком Западе? Ха, ну не Уилл Смит же!..

Для пацифистов

На самом деле игра проходится быстро — на среднем уровне сложности я затратил на каждый эпизод, за исключением второго и четвертого, по одной попытке. Сколько раз я пытался дойти до Билли Кида и загасить его — скромно умолчу...

Да, кстати! В этой игре вовсе не обязательно отстреливать борющихся за свою никчемную жизнь воришек и других лиц с большой дороги! Достаточно в главном меню выбрать Practice, и вы уже один на один с бутылками! Побивайте компьютерные рекорды, устанавливайте свои и побивайте их, в конце концов! Жалко вот стрелять придется из Кольта, а не из так полюбившейся мне винтовочки... MG

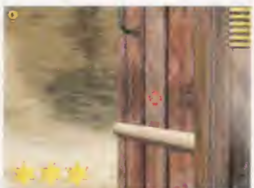












От редакции

Друзья! В этом юбилейном номере (все-таки второй «MG» № 1 — вроде как этап в нашей жизни...) мы решили перепечатать «Виртуальные Похождения» из самого первого, пилотного «MegaGame». Этот рассказ НУ ОЧЕНЬ нравится всей редакции, а пилотник вышел год назад весьма небольшим тиражом. Нам показалось, что было бы неправильно лишать всех наших нынешних читателей этого маленького шедевра...

Хочу быть ХОББИТОМ

Д. Мартин

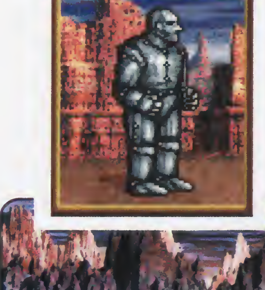
(Избранные мотивы из «Heroes of Might and Magic - 2»)

«— Опять... — подумал он с тоской. — Ну почему, почему я, дипломированный некромант, выпускник Оксфорда, должен то и дело начинать все сначала?»

...Мир последний раз содрогнулся под финальные аккорды веселенькой песенки и наконец принял необходимые кому-то очертания. Поднялись горы, разлились моря, нечувствительным образом выросли и зашумели леса. Строго говоря, все ландшафты были вполне на своих местах: снег на севере, песчаные пустыни на юге, вулканы и лава где попало. Так и должно было быть, ибо мир создавался далеко не в первый раз.

Ранлоо пришел в себя, как это водится, в здравом уме и твердой памяти, но в чрезвычайно расстроенных чувствах.

— Опять... — подумал он с тоской. — Ну почему, почему я, дипломированный некромант, выпускник Оксфорда, должен то и дело начинать все сначала? Только победишь, расслабишься, как все снова. И ведь что обидно: с нуля. Опять строиться, опять сражаться, опять эти вечные враги, вечные друзья, чудища всякие. Хоть бы кто однажды поинтересовался: люблю ли я костяных драконов? Нет, ответил бы я, я не люблю костяных драконов. Мерзкие, жестокие твари, никого, кроме себя, не уважают. А ведь приходится сотрудничать, алтарь им возводить, иначе они и когтем не пошевельнут. Говорила мне мама: «Иди на магфак!» Был бы сейчас магом, разводил бы зверушек поприятнее. Почему я не маг? А еще лучше вообще не быть героем. Ни за что не отвечаешь, никем не командуешь. Хорошо быть, например, хоббитом: сидишь себе в теплой норке, пиво пьешь, с Гэндальфом беседуешь... или это из другого сюжета? Да нет, хоббиты у нас точно есть, я помню. Все, хочу быть хоббитом. Великий Процессор, если ты и вправду существуешь, сделай меня в следующей жизни хоббитом. Не сделает, а жаль... Ох, встречу когда-нибудь того, кто придумал эту бодягу — убью насмерть.





Первые постройки: какое войско, такая и статуя

— Не встретиишшшь!..— ядовито прошипело у него над головой, но Ранлоо этого не слышал. Он позволил себе еще немного помечтать, последний раз горестно вздохнул и зашагал к ближайшему замку.

— Эй, начальник! — раздалось сзади, и Ранлоо мгновенно развернулся, привычным жестом выхватывая из ножен меч. Десятка два скелетов и парочка зашуганных зомби переминались с ноги на ногу на пригорке около свежего могильника, подобострастно глядя на героя.

— Возьми с собой, начальник, — заблажили они нестройным хором, — не век же здесь лежать.

— Тьфу на вас! — Ранлоо убрал меч и брезгливо оглядел претендентов. — Учтите, платить не буду и кормить тоже.

— **А может,** хоть про сиреневое споем? — не унимался зомби-массовик. — Ведь родственный вроде цвет...
— Про сиреневое можно, — разрешил Ранлоо. Как все некроманты, он был дальтоником. — А что, есть такая нашенская песня — про сиреневое?
— А как же! — обрадовался зомби.
Дальше шли уже под заунывный, незамысловатый напев:
— Сиреневый тума-ан клубится на погосте,
Над кладбищем встае-ет мертвящая звезда.
Спешит могильный червь очистить мои кости,
От скуки бытия-а избавив навсегда!..



— Да, начальник, да, мы завсегда, с нашим удовольствием! — забеспокоились твари. — Исключительно ради славы! Мы ж вас уважаем!

— Ша! — приказал Ранлоо. — В колонну по два стройсь! За мной, шаго-ом... марш! Песню запе-вай!

— Эх, да наше черное знамя, эх, да пропадай вместе с нами! — обрадованно заблажили новобранцы.

— Стоп, — Ранлоо задумался. — Знамя теперь будет фиолетовое.

— Так ведь в размер не лезет, командир, — удивился какой-то образованный зомби (видно, при жизни бывший редактором). — Почему фиолетовое-то? Почему хоть не красное?

— Так надо, — туманно объяснил Ранлоо. — Такое выдали. Так что отставить песню.

Вскоре на горизонте показался замок.

— Сэндкастер, — определил некромант наметанным глазом, и через несколько минут отряд уже уверенно входил в ворота.

— Ого, а тут уже квартирки приготовлены! — скелеты окружили какую-то яму у стен башни и возбужденно переговаривались. — Гляньте-ка, господин Ранлоо, это ж раскопки. Кто-то уже могилку к нашему приходу осквернил, уважение оказал. Значит, сейчас наши свеженькие, неприкаянные поползут. Только это, им платить надо...

— Почем? — лениво поинтересовался Ранлоо.

— Недорого, босс! — из раскопа вылезло, отряхиваясь, восемь скелетов. — Цена не проблема, сойдемся. Нам бы косточки размять...

— Погодите, ребята, — сказал некромант и пошел в замковые подвалы пересчитывать наличность. Вернулся он, явно удовлетворенный результатом, и благосклонно кивнул.

— Теперь так, — сказал он команде. — Денег много не бывает, значит что? Значит, сейчас быстренько строим статую. Она нам даст еще двести пятьдесят в день...

— Не вижу связи, шеф, — снова вылез образованный зомби. — Как это нам статуя будет платить? Нелогично, она же неживая...

— На себя посмотри! — огрызнулся Ранлоо. — Ты что, по первой ходке тут? Причинно-следственных связей захотел? Изволь: еще раз вякнешь — обратно закопаю! Это тебе логично?

Ранлоо вскипел оттого, что сам в юности, еще в первых кампаниях, сразу после Акта Инсталляции, потратил массу времени, чтобы разобраться в логике прохождения золотых дождей и вырастания в могилах свежих скелетов, но так и не преуспел.

> «Всю свою сознательную жизнь Риальд предпочитал не добывать опыт в бою и не портить зрение, сидя над книгами».

— Значит, статую, я сказал! А потом отправляемся по окрестностям за хабаром. Даю вводные: в драку без нужды не лезть, подбирать тщательно все, что плохо лежит, а также все, что лежит хорошо, ничего не пропускать — золото, камни, дерево, ртуть, руда, самоцветы — все пойдет в дело. Замечу мародерство — убью... тьфу, ну, в общем, плохо будет. На рудники обращать особенное внимание. Вперед! А ты, умник, ты останешься. Замок сторожить.

...Не успел Ранлоо покинуть стены Сэндкастера, как в замок, воровато озираясь, проскользнул еще один герой. Некромант Риальд, изрядно поиздержавшийся в предыдущих кампаниях, тоже набрал где-то небольшой отрядец скелетов и зомби и решил попытать счастья в новом месте, а заодно поправить свое материальное положение. Деловито прибрав в карман две тысячи золотых из казны, он что-то прикинул в уме и взял еще пятьсот. Потом пошевелил носком сыромятного сапога в раскопках и пробормотал:

— Через неделю вырастут. (В отличие от Ранлоо, прагматик Риальд вопросами причинности никогда не задавался).

Не желая терять времени, Риальд мрачно оглядел свое жалкое воинство, присоединил к нему оставленных Ранлоо зомби и со вздохом велел выходить из замка.

— Ребята! — сказал он с фальшивым воодушевлением. — Орлы! Тысячи веков смотрят на вас с высоты этих... Что значит — уже говорил? Кто такой умный, два шага вперед! Короче, мы выходим на рассвете, над пустыней дует... кто сказал — цитата?! Я вас научу родную землю любить! Изнутри! В общем, на выход и смотреть в оба. Этот простофиля Ранлоо пошел не в ту сторону, я знаю лучшую дорогу: добра там больше, стрема меньше. Вперед, бойцы! Наше дело правое, враг будет разбит, победа будет за нами! А ты, умник, заткнись!..

Мужик — боец никакой, но, как известно, куча зайцев мочит льва...

Отряд Ранлоо набрал уже изрядно золота и драгоценностей и почти дошел до лесопилки, когда обнаружилось, что какая-то неодолимая сила не дает сделать дальше ни шагу. Скелеты тревожно забормотали, но Ранлоо успокаивающе поднял руки:

— Тихо, тихо. Не надо волноваться. Вы будто первый раз умерли. Совершенно обычное явление: конец дня называется. Завтра дальше пойдем. С утречка, по холодку.

— А почему это у нас конец дня, я бы даже сказал, извиняюсь, вечер, а у господина Риальда все еще день? Несправедливость получается... — пробурчал один из скелетов.

— У какого такого Риальда?! — завопил Ранлоо в ужасе. — У этого про-



Ранлоо перед избушкой, а вокруг еще так много хабара, да весь под охраной...



щелыги? Где он, проклятый двоечник? Всю жизнь за мной хвостом таскается, на моем горбу выезжает! Ну почему мне никогда в напарницы не дают какую-нибудь чародейку? Есть ведь такие, я знаю! Симпатичные... хоббитов разводят... пушистых... А мне их все время убивать приходится вместо личной жизни!

— Береги нервы, сынок, — зазвучал вдруг Голос Из Ниоткуда. — Не в твоих силах изменить Правила, ибо они есть Программа предвечная, данная тебе Великим Процессором в неизреченной милости Его. Тебе же надлежит повиноваться и благоговеть. А иначе падет на тебя кара Его, и беспощаден будет Dismiss Его! Ныне и присно, и во веки веков. AltX!

— О, Великий! — радостно закричал некромант. — Значит, Ты все-таки есть! Прошу Тебя, заклинаю — сделай меня хоббитом. Таким маленьким, незаметненьким, не героем. Ну что Тебе стоит, а? Я так хочу быть хоббитом!

— Не положено, — сурово отрезал Голос. — Кто есть, тем и будешь. Правила.

Над Ранлоо, положив конец дискуссии, сияющим клином пронесся Курсор, и Передача Хода парализовала его, временно лишив сил, чувств и мыслей.

Пока Ранлоо препирался с судьбой, Риальд набивал добычей переметные сумы. Он успел прибарахлиться в тихих безлюдных районах и совсем было примерился к смачной кристаллической друзе, но вовремя приметил притаившуюся в кустах перед ней засаду мужиков.

— Мужики! — позвал Риальд. — Может, пропустите? Чего зазря друг другу шкурку портить. То есть как бы разбежитесь в ужасе... а потом столкуемся...

Мужики хитро ухмылялись и втихомолку вострили серпы.

«Он всегда был неравнодушен к этому ремеслу и зачастую жалел, что не пошел в свое время по воровской части».



Штурм эльфийского замка



Если враг не сдается, закостуем его до смерти!

— Ты, барин, ежели смелый, так иди поближе, — наконец нашелся один нетерпеливый. — А ежели нет, так и ступай себе подобру-поздорову.

Герой, не задумываясь, закричал:

— Смелый-то, смелый, да не дурак! Знаю я вас, вы семеро одного не боитесь. А я у себя один, мне себя беречь надо.

И с этими словами он гордо повернул обратно в замок.

И был День Первый и весь вышел, и настал День Второй.

— Статуя, статуя, — приговаривал Риальд, хозяйничая в Сэндкастере. — Тоже мне, эстет нашелся. Нет, ребята, мы пойдем другим путем. Мы построим Гильдию Воров.

Он всегда был неравнодушен к этому ремеслу и зачастую жалел, что не пошел в свое время по воровской части. К сожалению, возможности для карьеры в мире были сильно ограничены: либо ты герой, либо пушечное мясо. А эмигрировать в другие миры, даже родственные, пока не получалось, хотя и ходили смутные слухи, что NWC вскоре облегчит визовый режим... Гильдию возвели чуть ли не моментально, и новообращенные члены этого профсоюза в благодарность посвятили Риальда в ситуацию у других обитателей мира.

— Так, — решил некромант, оценив положение. — Если мы победим, я — герой, если проиграем, Ранлоо — жалкий неудачник. Отлично. Пока можно не беспокоиться. Главное, не погибнуть раньше времени.

Взяв на вооружение этот мудрый девиз, Риальд со спокойной душой поехал на поиски новых сокровищ. На сей раз, однако, удача повернулась к нему не лучшей частью своего тела. Не успел он выехать на дорогу, как навстречу появился старый друг-приятель



По лесам везде сундуки, а лежит в них опыт — вот так он и выглядит...

Ранлоо и с обаятельной улыбкой обратился к Риальдовым скелетам:

— А что, братцы, не надоел ли вам этот зануда?

— Ой, надоел, начальник... — честно признались «братцы». — Хуже жизни надоел.

— Так чего ждете? — удивился Ранлоо. — Переходите ко мне, не поживем, так хоть повеселимся.

Скелеты гурьбой ломанули к новому хозяину.

— А я... а мне... а у меня? — надрывался обалдевший Риальд. — Как же так, ребята, мы ж с вами... это, как его, славные победы, дружеские пирушки...

— Ври больше, дождешься от тебя! — огрызались скелеты.

— Не дрейфь, командир, мы с тобой, — утешали двое оставшихся зомби.

— А, ладно вам, — растрогался Риальд, — раз уж все пропало, пошли хоть пограбим, что ли.

Под умелым руководством Ранлоо скелеты превозмогли сопротивление мужиков и разгромили их наголову.

— Медленно ходите и много едите, — произнес некромант над кучей свежих трупов. — Похудеть

вам надо. Капитально. Так что ежели кто желает, прошу ко мне в скелеты.

Кое-кто пожелал; Ранлоо быстро освободил новобранцев от бремени плоти и привел их в уставной вид, так что дальше пошли уже в большем количестве и почти сразу напоролись на ветхую избушку. Избушка уныло переминалась на огромных куриных лапах и страдала: будучи со всех сторон одинаковой, она никак не могла повернуться куда надо передом и задом (за неимением оных).

— Ау, хозяева, — Ранлоо заколотил в окошко. — Есть кто живой, встречайте гостей!

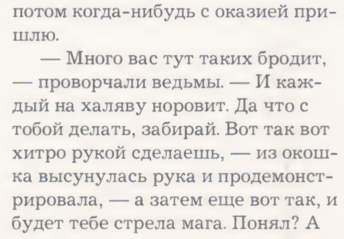
— Нету живых, нету, — сварливо донеслось изнутри. — Вот уж, почитай, лет пятьсот как нету.

— То, что живых нет, это даже хорошо, — сказал Ранлоо. — Мы и сами, честно говоря, не очень. Ну а ты, к примеру, кто будешь?

— Не ты, а вы, — поправил голос. — Ведьмы мы. Местные.

— А прок в вас какой, мадамочки? — не унимался герой.

— Мадемуазелечки, — сухо поправили его из домика. — А прок в нас очень даже большой: ты нам, скажем, подарок, гуманитарную помощь — колбаски там, сырку, маслица, а мы тебе, милок, знания передадим, заклинания всякие. Годится?



— Так ведь нет у меня ничего, барышни, — взмолился Ранлоо. — Разве что в долг поверите, по доброте душевной. Заклинание вы мне сейчас отдайте, а гостинцы я вам потом когда-нибудь с оказией пришлю.

— Много вас тут таких бродит, — проворчали ведьмы. — И каждый на халяву норовит. Да что с тобой делать, забирай. Вот так вот хитро рукой сделаешь, — из окошка высунулась рука и продемонстрировала, — а затем еще вот так, и будет тебе стрела мага. Понял? А насчет оказии смотри, не обмани. — Рука напоследок погрозила сухощавым кулачком и скрылась в окне.

— Понял! Не обману! — возрадовался Ранлоо, но, отъехав на некоторое расстояние, сплюнул и, оглянувшись, шепнул: «Ждите-ждите, будет вам и сырок, и кофе, и какава с чаем». Добрейшей души человек, хоть и не совсем человек.

> **«Гильдия магов — ну, это для меня, для повышения личного культурного уровня в общих интересах».**

Слово за слово, наступил Третий День.

Ранлоо построил в замке первую очередь фабрики смерти. Фабрика изготовляла мумий и по традиции имела форму пирамиды (хотя, если вдуматься, ее функции были совершенно противоположны назначению настоящих земных пирамид). Через час с небольшим с конвейера сошло несколько свежих мумий, затем кончилась наличность, и фабрика встала.

Старшая мумия невнятным из-за бинтов басом поинтересовалась: «Сколько платить будешь, шеф?»

— Как положено, — отрезал Ранлоо.

«Прибавить бы», — задумчиво произнесла мумия.

— Как положено, — повторил некромант и твердо посмотрел твари туда, где у всех нормальных существ находятся глаза. Через некоторое время сторговались, причем каждый считал другого лопухом, а себя в выигрыше. Происходило это оттого, что мумии считали медленнее, а Ранлоо хуже (он знал, где можно приобрести навыки эконома, хотя бы и базового, но пока еще в те края не добрался).

Между тем Риальд каким-то чудом (точнее, исключительно с помощью натасканных откуда ни попадя заклятий, среди которых попались его любимые «Когти смерти», сметавшие все на своем пути, но не причинявшие ни малейшего вреда сопровождавшим его зомби) умудрился победить в несколько раз превосходящий его отряд здоровенных, но медлительных, как дождевой червяк, угров. Некоторые свежеубиенные, видимо, от стыда за племя, согласились передать свои скелеты на службу черному делу, и свежие новобранцы образовали костяк нового отряда.

Всю свою сознательную жизнь Риальд предпочитал не добывать опыт в бою и не портить зрение, сидя над книгами. Ему было твердо известно, что опыт — вовсе не то, что ты испытал на собственной шкуре, и даже не то, что тебе рассказали мудрые преподаватели. Настоящий, полезный опыт — это такая маленькая красно-золотая звездочка, которая лежит в маленьком красно-белом домике и только и ждет, чтобы пришел герой и забрал ее. Идеалом героя в представлении Риальда был гибрид домушника с барахольщиком, и этому идеалу он следовал свято.



А вот так выглядел Санкастер дню эдак к двенадцатому

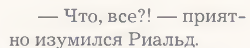
Нужно отметить, что в большинстве случаев такое поведение себя оправдывало. Вот и на этот раз невдалеке от места сражения он нашел старую позеленевшую лампу и, решив оттереть ее, вызвал четверых малограмотных джиннов, которые согласились принять поддельный вексель на Сэндкастерский банк и завербовались на полный срок службы.

На Четвертый День, пока Ранлоо возводил викторианский особняк для капризных пижонов-вампиров, Риальд вышел к вражескому замку и, откровенно струхнув, нерешительно топтался у его стен.



ТТД Важного и нужного специалиста





Драконы в одночасье заедают хоббитов... Да-да, тех самых



К счастью, мимо, деловито озираясь, пробегали несколько полузнакомых воров.

— Как жизнь, пацаны? — по всем правилам Гильдейской вежливости приветствовал их Риальд.

— Нормально, кореш, — воры приостановились. — Чего надо?

— Вон в том замке, — Риальд для верности исподтишка потыкал пальцем, — кто хозяин?

— Хозяйка, — поправил его атаман. — Ты не бойся, она все равно в отъезде. Так, оставила за себя мелочь всякую за домом приглядывать. Может, спрайтов, может, лучников.

— Много? — обеспокоился некромант.

— Спрайтов? Много.

— А лучников?

— Да нехило, — почесал в затылке воровской атаман. — Ну, ты бывай, а нам на работу пора.

Шайка исчезла в мгновение ока, а Риальд тоже, в свою очередь, почесав затылок, опасливо приблизился к замку.

— Сдавайся, негодяй и узурпатор! — заорал он что было мочи, пустив, правда, в середине фразы петуха. — Настал твой последний час, день, год, век... — больше Риальд ничего не вспомнил.

Покричав так довольно долго, он подъехал еще поближе и подтолкнул в бок крайнего джинна.

— Слышь, ты, как тебя, Аладдин...

— Наоборот, — обиделся джинн.

— Ну Хоттабыч! Неважно. Слетай, погляди, как оно там.

Вернувшись, джинн хмуро сложил руки на груди и скривился. «Делов-то», — презрительно протянул он.



— Что, все?! — приятно изумился Риальд.

— Ага, — джинн напыжился еще больше и встал в строй.

— Впере-ед! За мно-ой! Риальд храбро ворвался в пустой город, топча на пути низкорослые эльфийские яблоньки, и следующие три дня мародерствовал по округе, попутно втолковывая на шахтах и рудниках новую политику. Название замка — Бриндамур — ему не нравилось, но переименовывать было лень.

...В конце недели Ранлоо выступал перед обитателями Сэндкастера.

— За истекший период мы с вами, все, как один, героическими усилиями сделали наш город еще краше. Кроме уже известных вам сооружений, нами построены: во-первых, Колодец общественный (одна штука), что позволило увеличить естественный прирост народонаселения на два, э-э, существа в неделю. Какое отношение имеет колодец к демографии и как все вы, продукты разложения, вообще размножаетесь, я не знаю, но результат налицо...

В толпе нестройно захихикали. Некоторые мумии зарделись сквозь бинты и стыдливо потупились.

> «В толпе нестройно захихикали. Некоторые мумии зарделись сквозь бинты и стыдливо потупились.»

— ...Во-вторых, Гильдия магов — ну, это для меня, для повышения личного культурного уровня в общих интересах. В-третьих и последних, кладбище. Жилищные условия, понимаешь, надо улучшать! В ближайших наших планах — Мавзолей... нет, нет, к сожалению, того специалиста, о котором вы все подумали, мы пригласить на работу не сможем, но сооружение все равно полезное... А после Мавзолея мы возведем Алтарь Зла, чтобы, значит, каждый мог усиленнее склоняться ко злу, бороться за более качественное осквернение естества и культурно проводить свободное время...



— Знаем мы это свободное время! Это у Костяных драконов оно свободное! — заорал в толпе кто-то несознательный.

— Да, Костяных драконов пригласим обязательно, — подтвердил Ранлоо с оживлением в голосе и омерзением в душе. — Очень, между прочим, авторитетные товарищи, крупные специалисты, важные и нужные для активной внешней политики. Так что, дорогие горожане, поздравляю вас с Новой Неделей и желаю дальнейших творческих успехов. У меня все, спасибо за внимание.

Собственно говоря, на этом можно бы и закончить грустную историю данного мира. Осталось лишь добавить, что в Сэндкастере действительно построили все обещанное, а в Бриндамуре ничего не построили, так как засевший там Риальд панически боялся нападения и все деньги вбухивал в гонку вооружений, набирая все новых и новых наемников из числа жителей города. Свеженарождавшиеся под фиолетовым знаменем спрайты и лучники напрочь позабыли про свое светло-эльфийское происхождение и с энтузиазмом рвались в бой за дело мировой Скверны. Двое оставшихся конкурентов — Варвар и Чародей — сцепились друг с другом. Хотя Чародей и победил, его, изрядно потрепанного, тут же затоптал своими Костяными драконами Ранлоо.

После победных фанфар все пошло, как всегда. Неизвестно откуда выполз какой-то Арчибальд; раньше никто о нем и слыхом не слыхивал (потому что мир создан был наспех, с эскапированием предыстории), а теперь вдруг выяснилось, что он тут принц и Ранлоо с Риальдом вообще воевали во имя его. Арчибальд горячо пожал обоим некромантам руки, забрал все добытые трудами неправедными денежки, посадил своих наймитов во все замки и сообщил, что всем спасибо, пока свободны. Выслушивая Арчибальдовы поздравления, некроманты неприязненно косились один на другого, и каждый в это время думал о своем: Риальд — о том, как будет хвастать перед собутыльниками в университетской пивной, а Ранлоо искренне жалел, что и в этот раз он не стал хоббитом. Может, еще повезет?.. MG


WWW.GAMECENTER.RU
ЦЕНТР ИГРОВОГО МИРА
круглосуточно и абсолютно бесплатно! :)
Ежедневное обновление
Самые свежие новости
Обзоры и preview игр
Интересное чтение
Стратегии прохождения и коды
Свежие патчи и демо-версии игр
Тесты и обзоры игрового «железа»
Общение в онлайн-конференции
Приз турнира по Lands of Lore III - 5 000$
Новые видео-карты от фирмы Guillemot
Red Storm получает "красный лимон"

Ну вот и случилось. Зима пришла. В самом этом факте не было бы ничего примечательного, если бы не три его составляющие: холод, снег и каникулы. Кто говорит, что каникулы это плохо? Я говорю? Ничего подобного. Я говорю, что каникулы это хорошо, а вот каникулы в холод, да еще и со снегом — это, пожалуй, перебор.

Посудите сами. Что это за каникулы, когда уши мерзнут? Или когда ноги в сугробе вязнут? На улицу выходить опасно, скользко и противно. Когда солнышко, еще туда-сюда, вот только с солнышком какие-то напряги наблюдаются. Новый год вот еще. Ночь сидишь перед елкой, а потом три дня посуду, как безумный, моешь, присохшие салаты от линолеума отдираешь (второй и третьей свежести, с салатами это случается, даже если они из осетрины).

Да, зимние каникулы это вам не летние, когда лежишь на бережке, а вокруг сплошные удивления в раздельных купальниках. Вот и приходится выскакивать, если какое мероприятие наметилось, мерзнуть, как пингвин, бежать домой и играть, играть, играть...

Ну а если подумать, что такое компьютерные игры в свете каникулярного периода? Каникулы — альтернатива учению и труду. А игры в каникулы — наше основное достояние, потому как основное времяпрепровождение. Значит (ежели логически), игры — альтернатива учению и труду. Во как!

Так что, когда каникулы закончатся, вы всегда можете ответить на вопрос Большого Босса (кто там у вас? Преподаватель? Начальник?) честно: все каникулы я усиленно проходил альтернативное обучение.

Кир Фомичев

СОВСЕМ АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ ТОП

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ



Ну вот мы с вами и подошли вплотную к теме сегодняшнего рейтинга. Альтернативное обучение. А вы думали, игрушки это все равно, что в бирюльки играть? Фигушки! Играя — учиться! Вот девиз настоящего продвинутого геймера.

Итак, чему же учат нас игры? В нашем рейтинге вы не найдете детских псевдоигрулек типа «сложи-буковки-слово-и-запрыгает» или «раскрась-картинку-и-она-споет-песенку», это все слишком серьезное, а значит, отстойное, гадкое и неальтернативное совсем. Нет, мы с вами играем в другие игры. Каждая игра чему-нибудь нас исподволь обучает, нужно только суметь вычленить это что-нибудь и расставить то, из чего вычленяли, в порядке убывания обучающей ценности. Приступим?

АЛЬТЕРНАТИВНОЕ ВОЖДЕНИЕ

Вот так вот, самое то, что в глаза бросается. С него и начнем. От простого к сложному, как учил Аристотель, если вы этого от него не слышали, я не виноват.

1. Ну, конечно же, это **Carmageddon**, причем как первая (гениальная) часть, так и вторая (мастдайная). Альтернатива полная, ни в одной школе будущих королей дороги так не научат. Там ведь как, в школах этих — крути баранку и ни-ни!.. Ни тебе старушку приколбасить, ни девушку-красавицу, ни несчастного, замученного работой гаишного полицейского. А в «Кармагеддоне» нас учат быть смелыми, ловкими, меткими и тонко циничными. Настоящими асами учат быть. Абсолютно альтернативно — ни инструкторов, ни экзаменов. Хочешь победить — соответствуй!

2. На втором месте любимая мананкина (или мананкинская, этого Мананкина сам черт не разберет) игрушка — **Revolt**. Вот пример здоровой, извращенной альтернативы. Мало того, что стреляешь по дорожным товарищам, так еще и ездишь на каких-то непонятных колесных таракашках. Правильная игра, радует она меня своим оптимизмом и детской непосредствен-



Вот так оно и бывает. Едешь-едешь, потом спотыкаешься и падаешь. И так 8 раз.



Я маленькая синяя жужжалка. Мой жужжальчик позволяет мне ездить быстро... И смело!

ностью. Надоел соперник — ррррррaз, и электричеством его по кумполу, два, и ракету ему в багажную сторону, три, и радостно в кювет. А чем плох кювет, спрашивается? Что это за водила такой, который не мечтает хоть пару раз в жизни поваляться в кювете? Слабак этот водила и пижон. Потому что в глубине души-то он, конечно, мечтает, а не признается. Давайте дружно покачаем головами, кто как умеет, в знак нашего ему геймерского порицания.

3. Сейчас я захрюкаю от удовольствия (и немедленно захрюкал). Тут совершенно незаметно подкрался любимый **Omikron** — тот, что теперь по неясной причине **The Nomad Soul** называется. Вот где на машинках кататься в кайф! Причем (хи-хи) на такси. Да, эта славная игрушка представляет собой прекрасную обучающую систему альтернативного перемещения таксомоторов. Как эти штуки ездят!.. Тут как раз то самое грамматически неверное, но стилистически подходящее слово более уместно — ездиют. Потому что ездить так такси не умеют, не должны уметь. Вот и ездиют они полубоком-полу... э-э-э... креветкой по узким улочкам параллельного мира. Совершенно всем параллельные. Ни раздавить кого, ни с пути истинного бампером сковырнуть. Все потенциально аварийные смертники жутко удивляются и едут (они-то как раз ездят) дальше по своим омикронским делам. Развлекуха полная, гораздо лучше, чем на автопилоте, как барану на веревке.

ГОРНОСПАСАТЕЛИ

А что? Хорошая же профессия! Путешественников непутевых из трещин вытаскивать, лавины снежные раскапывать, террористов фальшфеерами ослеплять (см. «Скалолаз» со Сталлоне). Не, это не по нам, какая же тут альтернатива? Нам есть во что поучиться! Индиана Джонс у нас учителем будет.

1. Вы уже успели поиграть в нового **«Джонса»**? О, по всей вероятности, он родной брательник незабвенной дивы Лары Крофт. Такой же цепкий, только тормозной сильно. И кормовую часть так же (э-э-э, нет, не ТАК же...) отклячивает, когда двигается на четырех костях. Альтернатива в том, что спасать мы будем самого себя (ну и Джонса прихватим) и всякие-разные артефакты от археологии. Всех остальных гасить, мочить и колбасить.

2. Ну не мог я не припомнить **Die by the Sword**. С бородой уже игрушка, но столько скал, хотя и не совсем горных (ну разве что их наизнанку вывернуть). Тут, кстатица, мы по-настоящему спасали девицу-красавицу, которую злюки черти утащили, дураки с суицидальными наклонностями. Ну и спасали мы ее в полный рост, огнем и мечом... И все по каким-то базальтовым выходам да по трубам каменным. Облазились, хоть медаль за спасение на скалах получай, в количестве девяти экземпляров. Я после той игрушки спать без ледоруба не ложусь, вдруг меня тоже утащат, а я ученый уже, спелеолог дипломированный...

3. Да Лара, Лара, куда ж без нее родимой. Сестра Джонса, что-нибудь надо добавлять? Вот сами и добавьте.

ЧЕМУ-НИБУДЬ И ГДЕ-НИБУДЬ

Это я сейчас вам уроки жизни дам. Альтернативное общее образование, так сказать. Этим многие игры грешат, чуть ли не в каждом «Кармаке» по Макаренко сидит.

1. Альтернативный пансион для благородных девиц открылся где-то месяца три назад. **Drakan** называется. Воспитательный процесс — полный атас! Девушка, красавица, как выжить ей в нашем суровом мире? Да очень просто! Взять в белы рученьки мечик метра на два и рубать сплеча по каждому встречному-поперечному, пока в глазах уважение к слабому полу не покажется. А что глаза эти на полу лежат, так не девичья эта проблема. Некогда тут о глупостях размышлять, надо на дракона и по газам! Пусть там разработчики его как угодно называют, мы-то знаем, настоящее имя этой чрезвычайно полезной рептилии — Хайриер Девидсон (с вертикальным взлетом и горизонтальным выхлопом). Так что девушка Ринн — еще и байкерша и пилотесса. Совершенно неформальная, то есть альтернативная.

2. Многие, очень многие RPG претендуют на второе место в этой многогранной категории (и даже один 3D Action — Thief называется). Ну да, ну да, именно об этом и речь. Хотите выжить в суровом, враждебном мире? В чем проблема? Развивайте пальцы рук и коленные суставы, чтобы не скрипели, и айда воровать. А как тут не уворовать? Кругом же лохи одни, стоят все на одно (ну, иногда на пару-тройку) лицо и полные штаны полезностей. А мы бедненькие, и нам выживать надо. А выживает шустрейший, он завсегда сильнейшего обставит. Хотя бы в беге на длинные дистанции.

Опять же замочки щелкать на сундуках и шкафчиках это вам не грибы по холодильнику собирать — тут большое умение требуется. Зато потом, при достаточной выучке, будет и благосостояние что надо, и уровень высоченный, и дом казенный, и нары сосновые... Рома-антика...

3. Здесь совсем просто. Чему нас учат все без исключения шутеры от «Вольфенштейна» до «Анрыла»? Правильно, хочешь какое-нибудь место благополучно покинуть, раздолбай это место, как Зимний Дворец в семнадцатом. Кто из-за дверки выскочил — сам напросился, чего разбираться-то? А вдруг он Чужой? Или даже Хищник?

И есть надо со страшной силой — в еде (а что еще в миски собачьи накладывают?) самое что ни на есть здоровье, и определять эти источники нужно безошибочно: иногда продукты так замаскируют, ни дать ни взять — автомобильная аптечка...

Я вот, когда в учреждениях бываю, давно уже передвигаюсь правильным образом — все прыжки со стрейфами да воздуховоды всякие. Зато ни разу еще от меня гонорар не спрятали. А небось хотели бы, но не тут-то было! Вот только часто приходится место работы менять...

АЛЬТЕРНАТИВНАЯ ИСТОРИЯ

Ну, уж если совсем альтернативная, то определить легко. Если диск хотя бы слегка попахивает



Они злые и сейчас меня будут обижать. Превратность судьбы.

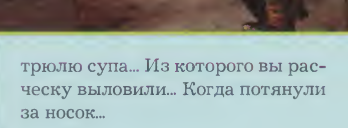


Против подобного рода кексов отлично помогают стрелы со святой водой.

Сидом Меером, то вот это самое оно и есть. Не история, а полное безобразие. То, что надо!
Я даже на позиции эту категорию разбивать не буду — зачем? На первом, на втором и на третьем местах сплошные Сиды Мееры.
Без ансамбля. А что поделаешь? На всех его «Цивилизациях» только про него одного и написано.
Не человек, а Фигаро какой-то. Хотите порадовать преподавателя истории? Запишите на бумажку развитие любой мееровской игрушки и либо сами зачитайте, либо детишкам своим накажите. Историки будут счастливы! До инфаркта...
А если какой-нибудь окажется особенно жизнестойким, смело вызывайте санитаров со смирительной сорочкой, на фига вам такой историк? Шизофрения у нас пока еще бесплатная.

АЛЬТЕРНАТИВНАЯ ХИМИЯ

1. Без сомнений, тут лидирует **Might & Magic**. Части эдак 7-8. Обожаю эту игру. Там у меня все время девушка с котомкой перемещается (Джулькой кличут, Джульеттой то есть), так вот она — химик. У всех остальных трех полные пазухи всякого лязгающего, колющего и режущего, а у Джульки моей травки и бутылочки. Она обожает смешивать в бутылочках разноцветные гадости и экспериментировать на насильном вливании этих гадостей в ничего не подозревающих попутчиков. Пару раз девушке даже удалось вылечить какой-то жуткий дезиз, но чаще происходит бенц. Взрываются эти травки не хуже динамита. А ей по барабану. Восстановится и давай химичить по-новой. Хорошо быть увлеченным человеком!
2. Опять **Fallout** затесался. Тут химии столько, аж жуть берет. Только она неправильная вся, очень сильно биологическая, даже медикаментозная. Одним словом, альтернативная. В этой игре, случается, так нахимичешься, несколько дней потом мысли не вяжешь, рычишь только да народ пугаешь. Так и надо его пугать! Непуганный народ в постъядерном мире злобен и черств, зато напуганный — весел и приветлив. И все так и норовят вас подальше отправить, чтобы вы к ним попозже зашли. Это у них такая форма развлечения. Абсолютно альтернативная. Они скучать любят. Придешь к ним через несколько дней, они сразу серьезными такими становятся и больше в гости не зовут.
К исходу игры обычно такую химию заделаешь, что и на человека не похож становишься, даже мутанты удивляются и сдаваться начинают.
3. Ну и квесты тут, конечно. Все подряд. Что ни квест, то лекция по химии, а то и семинар. Полный простор для творчества. Берешь расческу, добавляешь к ней мыло, заворачиваешь в носок леди Браун, выжимаешь туда же кастрюлю с черепаховым супом и получаешь свой самокат, который нужно отнести папаше Трумпету в розовой бумажке, и тогда бурильщик скважин все про всех расскажет... Только не вам, потому что вы забыли к самокату консервную банку привязать... Ту, что вы опустошили над могилкой невинно убиенной черепахи... Той, из которой сварили кастрюлю супа... Из которого вы расческу выловили... Когда потянули за носок...



АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ АНГЛИЙСКИЙ

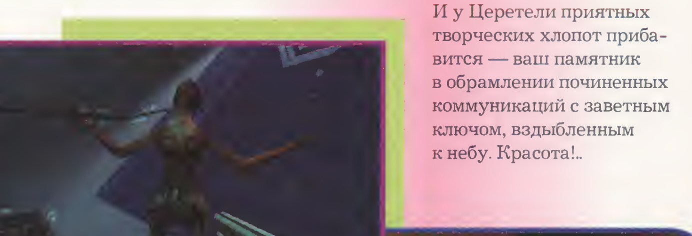
1. На самом первом месте, разумеется, Kingpin. Альтернативнее ЭТОГО английского языка вы вряд ли чего когда найдете. А что бы вы хотели? «На дне» у Пешкова (с депрессивным псевдонимом) не читали? Так вот, Kingpin — то же самое «На дне», только без налета русской интеллигентщины. С налетом, так сказать, интеллигентщины американской.
Они там все ТА-А-К разговаривают!.. На улице у кого не спросишь, как, к примеру, пройти в библиотеку, тут же получаешь исчерпывающе развернутый ответ. И сразу понимаешь, откуда у тебя растет, каким было детство, куда тебе идти, где прилечь и в какой обуви. Так что, перед поездкой, скажем, в Лондон, непременно пройдите освежающий курс молодого кигпинца и езжайте смело. Никто вас игнорировать на улицах не будет — ни лейбористы, ни консерваторы. А уж местные полицейские Бобби вас точно на руках отнесут в место дальнейшего повышения языковой квалификации методом погружения в полностью кингпиноговорящую среду.
Кстати, можете попробовать применить полученные знания и ближе к родным Шепетовкам. На любой вопрос Большого Босса ввернитe что-нибудь эдакое, альтернативное. Гарантирую хорошую порцию острых ощущений, так необходимую любому настоящему геймеру.
2. Ой, опять Fallout... Какая же многогранная игрушка!
Главное — отключить речевой фильтр (это в настройках) и отложить подальше англо-русский словарь. Если у вас где-нибудь на антресолях есть словарь урду-японский, к нему свой англо-русский и положите, толку что от первого, что от второго. Язык «Раздрызгов» нужно воспринимать тончайшими фибрами, пупочным центром инь (или янь, не суть важно). «Моя твоя начальника сказала, что мумузы зело аки паки, провалиться мне в ракетную шахту с пищевыми отходами» — какая музыка в этих словах, какая яркость образов и ассоциаций!
3. А на третьем почетном месте у нас сегодня RTS. Какая? А какая разница? Оказывается, для того чтобы выжить в англоязычном мире, да так, чтобы все тебя любили, холили, лелеяли и тиражировали на CD огромными тиражами, разумно и достаточно выучить всего лишь одну фразу. Открывайте свои записные книжки, сейчас продиктую. Готовы? «Ес, сэр!!!» Только орать нужно громко и с воодушевлением. Нет, ну, конечно, если захочется знать язык альтернативного английского общения в совершенстве, можно еще пару фраз заучить типа «Сигна-а-алез!!!» или «Апро-оомитед!!!», но зачем так напрягаться-то? Что, нам заняться что ли нечем?



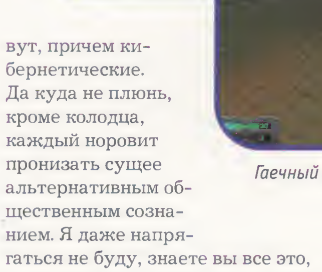
Самый постядерный киберпанк из всех киберпанковых киберпанков!

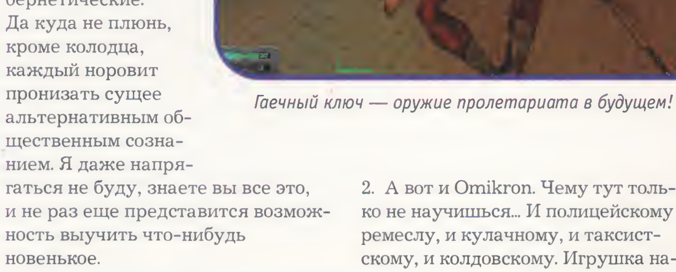
АЛЬТЕРНАТИВНАЯ ФИЗИКА

Вот можно, к примеру, альтернативной физикой заняться. Этого добра тоже хорошо припасено. Вот «Кваки» всякие, там такая альтернатива, любой Энштейн закачается. Первое место, однозначно! А разве не так? Разве не альтернативно прыгать вперед, одновременно двигаясь вбок? Хе-хе, скажут многие математически подкованные граждане. Так векторы же! Они же складываются, и в итоге летишь дальше! А вы сами попробуйте так попрыгать. Я вот целый день как-то убил на это занятие. Опыты я ставил, экспериментировал на своем бренном теле. Что наэкспериментировал? Говорю же, день убил.
А как вам нравится залезть на карниз, с которого неумный муравей-то свалится, а умный просто не заметит и дальше по стене пойдет? А квачники на таких могут часами стоять, бдя горизонты рейлганами. Про рокетджампы я вообще молчу.
2. Кому пинболы разные-всякие? Кто тут сказал, что угол падения равен углу отражения? Изгнать из рядов под барабанную дробь презрения! В школе бедолага переучился? Нам такие не нужны, такие в пинболах не выживают!
Нет, ну есть, есть и для таких пара задрипанных столов, отстойных и непонятно-зачем-в-компьютер-засунутых, вот пусть в них и попиныватся, салаги. Я бы таких ламерами называл, если бы не знал, что это такое. А я не буду, потому что знаю, а вам не скажу, потому что вы тоже должны знать, полный ЭР-ТЭ-ФЭ-ЭМ у меня с этим вопросом (прости, господи, душу мою грешную!).
3. А что, первых двух не хватило? Тогда, пожалуйста: большая куча Лар на пару с Индианами и принц Персии в придачу. На фиг законы тяготения, Геймеру они не нужны! Речь в основном о многотонных кубиках неодушевленной материи, перемещаемой с помощью приложения в одну человеческую силу. Мужики-то ладно, но в Лариске явно проглядывают в такие ответственные минуты черты простой русской женщины, той, что в горящую домну с остановленным трамваем входит и выходит. Приятно, что ни говори, ощущаешь совершенно альтернативную гордость за национальную принадлежность.



И у Церетели приятных творческих хлопот прибавится — ваш памятник в обрамлении починенных коммуникаций с заветным ключом, вздыбленным к небу. Красота!..





Гаечный ключ — оружие пролетариата в будущем!

АЛЬТЕРНАТИВНОЕ ОБЩЕСТВОВЕДЕНИЕ

Этого добра в играх — ни в одной школе столько не найдешь, хоть 20 обществоведов на одного первоклассника напускай.
1. Кто-нибудь будет со мною спорить, что на первом месте в этой категории наши отечественные «Вангеры»? Если кто и осмелится, несчастный явно в эту игрушку не играл. Там вам не тут. Там вообще все как не пойми где. «Зачем» понятно, а вот «как» и «где» — тут сам черт ноги переломает первому встречному. И второму встречному тоже, потому что все равно понять в этой игрушке, что к чему, это все равно что за пару дней венгерский выучить (с японским в придачу). Советую не пренебрегать изучением мира липурингов, специалистов по вангерскому миру мало, и ценятся они на вес золота. Два диска за пучок.
На втором и всех последующих местах много чего обретается. Тут вам и RPG с альтернативными мирами и соответственно с альтернативной структурой населения, тут стратегии с невиданными «Цезарями» и симуляторами градостроительства, тут разные-всякие будущие, там вообще одни панки живут, причем кибернетические.
Да куда не плюнь, кроме колодца, каждый норовит пронизать сущее альтернативным общественным сознанием. Я даже напрягаться не буду, знаете вы все это, и не раз еще представится возможность выучить что-нибудь новенькое.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ РАБОЧИЕ СПЕЦИАЛЬНОСТИ

На почетном первом месте — System Shock. Часть вторая (долгие и продолжительные аплодисменты).
Вы можете, конечно, подумать, при чем тут рабочие специальности и System Shock? Самое что ни на есть альтернативное! Эта замечательная игрушка учит быть настоящим мастером по ремонту сантехнического и газового оборудования. Разводным, естественно, ключом. Если вы пройдете SS раз 18 подряд и ни разу не променяете разводной ключик на какую-нибудь дурацкую базуку, будут вам почет и уважение профсоюза, разводной ключик разрешат трансмутировать в золотой, и вы сможете не расставаться с ним уже никогда.
2. А вот и Omikron. Чему тут только не научишься... И полицейскому ремеслу, и кулачному, и таксистскому, и колдовскому. Игрушка настолько емкая, что вмещает в себя огромное количество смежных и совсем не смежных профессиональных обучалок. Ну и альтернативы в них тоже хоть ложкой ешь. Полицейский-отравитель, боец-таблеточник, таксист-кривоезд и колдун-вообще-ни-пойми-что. Отличная, потрясающая в образовательном плане игрушка. Советую на нее все каникулы забабахать, окупится в полной мере альтернативности.
4. Все дружно ждем вторую «Дьяблу» и вместе с нею второго пришествия великого металлоремонтника. Аминь.
Досадно-то как, сегодняшний рейтинг не закончился — есть еще много, очень много альтернативных обучающих программ. Альтернативная математика, география, анатомия, да что там говорить, пробегитесь по школьной программе, на любую ихнюю заморочку найдется здоровый геймерский ответ. К сожалению, места в журнале не так много отводится, а то бы я такого раскатал... Мы бы с вами, как Ломоносовы, университет бы открыли. Альтернативный и не в пример более увлекательный, чем все те нудные учебные заведения, где мы вынуждены учиться, учиться и учиться.

С наступающим Новым годом вас!

MG



CHEATS

СТР. 154-157

- Ultima IX: Ascension
- Revenant
- Clans
- Age of Empires 2: Age of Kings
- Warcraft 2: Battle.net Edition
- C&C: Tiberian Sun
- SWAT 3: Close Quaters Battle
- Delta Force 2
- Shadow Company
- Indiana Jones and the Infernal Machine
- Grand Theft Auto 2
- Unreal Tournament
- X - Beyond the Frontier
- Hidden & Dangerous
- Madden NFL 2000
- Star Trek: Hidden Evil
- Seven Kingdoms 2
- Army Men: Toys in Space
- Quake 3 Arena
- Wheel of Time
- Nocturne
- Descent 3
- Slave Zero
- FIFA 2000
- Carnivores 2
- Driver

Вот вы считать умеете? Да? И сколько, по-вашему, в нынешнем выпуске Mission Possible солюшнов? Неправильно! Их вовсе не столько, сколько вы насчитали. А сколько - это я вам не скажу. Это секрет.

Вот, например, Pharaoh. Вы думаете, он один или его четыре? Я думаю, что как бы вы ни ответили, все равно неправильно получится. Потому что на самом деле его 0,61. Такая вот нечеткая циферь. Не циферь даже, а дробь какая-то дурацкая, десятичное число. А все потому, что не до конца солюшн у нас. Продолженьце будет. Или даже окончаньице - это как нам больше понравится назвать его. Игрушка такая большая, потому и все так запутано получается.

А вот сколько, по вашему, «Габриелей Найтов»? Один? Три? Ха! Его два. Потому что один — он, а другой — Грейс Накамура. Вот и получаем, что солюшнов в нашем нынешнем номере ровно 2,61, а вовсе не просто два, как вы было подумали. Так что учитесь лучше считать.

Я бы еще вас тут математике поучил, да бежать пора. Но домашнее задание все же дам: сосчитайте, только правильно, количество обойм и превьюов в нынешнем номере. Ась? Уже? Так вот для особо умных две дополнительные задачки: подсчитайте количество слов в этом номере журнала. И букв. Особенно букв «у». Кто все правильно сосчитает, получит Особо Специальный Приз Mega-Редакции.

Успехов!

Дмитрий Резников

MISSION ~~IM~~POSSIBLE

В этом выпуске:

Pharaoh



Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned



Начальник Нила

Как отрастить свою собственную империю на берегах Великой реки



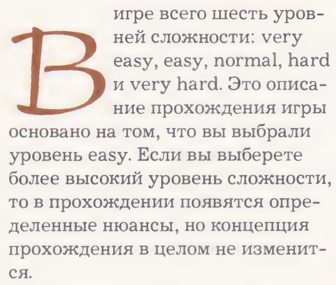
Impressions (фирма такая) очень крута. Игрушки делает, деньги зарабатывает и при этом не особо напрягается на предмет что-то придумывать. Вот уже в четвертый раз ребята смело придумали велосипед собственного изобретения. И неважно, что «Фараон» — это тот же «Цезарь 1-2-3», только вид сбоку... Вернее, даже не сбоку, а ровно оттуда же, только цезаря теперь в другие шмотки переодели. Народ все равно в это играть будет самозабвенно. А потому вот вам подсказки двухсерийного характера.

Евгений Беляков

Паспорт

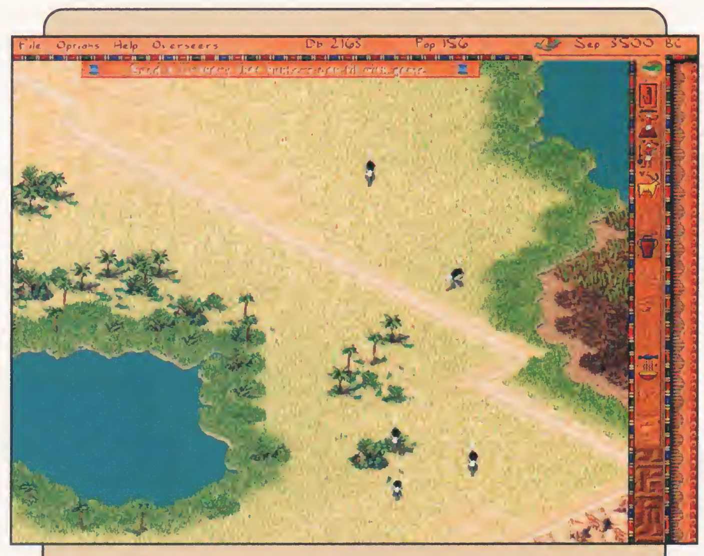
Pharaoh

Жанр:	стратегия
Разработчик:	Impressions
Издатель:	Sierra
URL	www.sierra.com
Системные требования:	
Процессор:	P 200 МГц
RAM:	32 Мбайт



В игре всего шесть уровней сложности: very easy, easy, normal, hard и very hard. Это описание прохождения игры основано на том, что вы выбрали уровень easy. Если вы выберете более высокий уровень сложности, то в прохождении появятся определенные нюансы, но концепция прохождения в целом не изменится.

История семьи начинается с Преддинастического периода. Вы являетесь предводителем небольшой группы переселенцев, которая начинает сражаться за выживание с жестокой окружающей реальностью. Вам предстоит руководить этим народом на протяжении 15 веков, сменяя поколение за поколением, и постепенно создать великую египетскую империю.



Вы являетесь предводителем небольшой группы переселенцев, которая начинает сражаться за выживание с жестокой окружающей реальностью.

Преддинастический период

Целью миссии является заселение построенных вами домов и преобразование шести из них в тип Meager Shanties.

Загружаем миссию и вперед!

С правой стороны расположена функциональная панель, а на ней — двенадцать пиктограмм, с помощью которых вы будете осуществлять преобразования в вашем городе. Пока не все пиктограммы вам доступны, но по ходу игры они будут появляться. Ниже перечислены все пиктограммы, начиная с первого столбца сверху вниз:

1. **Build housing** — строительство жилья.
2. **Build Roads** — строительство дорог.
3. **Clear land** — снос строений.
4. **Farming and food Structures** — сельскохозяйственные и пищевые строения.
5. **Industrial Structures** — производственные строения.
6. **Storage and Distribution Structures** — строения, предназначенные для склада и доставки товаров.
7. **Entertainment Structures** — строения для развлечений.
8. **Religious Structures** — строения для религии.
9. **Education Structures** — общеобразовательные учреждения.



Советы

Надзиратель по амбарам (Overseer of granaries)



Построив первый амбар, вы можете просматривать информацию от надзирателя по амбарам. Этот надзиратель следит в городе за производством и потреблением пищи, сообщает информацию о возможности экспорта пищи, ее запасах или нехватке. Кроме этого он уведомляет вас о том, сколько людей ваш город может принять, и о желании других переселенцев к вам эмигрировать. Надзиратель следит также за информацией по избытку или недостатку жилья в городе. Советую в процессе игры посматривать на эти данные (выводятся в окне под графиками), они помогут вам сэкономить деньги и создать сбалансированную инфраструктуру в вашем городе..

Надзиратель по храмам (Overseer of temples)



Этот надзиратель обеспечит вас информацией, которая будет полезна для того, чтобы божества не слали кары на ваш город и чтобы граждане были довольны вашим искреннем участием в их религиозной сфере жизни.

1. **Osiris** — бог Нила. Этот бог заведует плодородием полей и сбором урожая. Если вы не будете к нему должным образом почтительны, он способен лишить ваш город растительной пищи.

Под предлогом того, что земли перестали вдруг быть плодородными, крестьяне не смогут выращивать урожай целый сезон. Он может также лишить вас всех запасов в амбарах, и население будет голодать. Не удивляйтесь, если случится вдруг наводнение. Но если вы будете хорошо себя вести, то он может ускорить доставку





Первое, что необходимо сделать — это построить дома для переселенцев и снабдить их сетью дорог для того, чтобы они могли свободно передвигаться в любую точку селения.

10. Health and sanitation Structures — здравоохранительные учреждения.

11. Municipal Structures — муниципальные строения.

12. Militury Structures — военные объекты.

Далее я буду называть эти пиктограммы по присвоенному им номеру.

Миссия 1: Nubt

Итак, первое, что необходимо сделать — это построить дома для переселенцев и снабдить их сетью дорог для того, чтобы они могли свободно передвигаться в любую точку селения. Как только вы построите дома, появятся первые переселенцы, идущие с юга (нижняя часть экрана). Путь, по которому прибывают поселенцы, называется Kingdom Road, и если некоторые дома будут построены в изолированном месте, то жители не смогут их заселить. По мере возрастания численности населения ваш город будет нуждаться в обеспечении пищей и мест для ее хранения и распределения. Чтобы жители города не вымерли, вам нужно построить охотничий домик (hunting lodge), амбар (granary) и базар (bazaar). Охотничий домик должен появиться при нажатии на пиктограмму № 4, базар и амбар — № 6 и колодец (Well) — № 10. Все эти учреждения нужно строить недалеко от домов, иначе они не заселятся рабочими и, соответственно, не будут функционировать.

Перед тем как что-нибудь строить, найдите стаю страусов, она должна где-то мирно пастись. Охотничий домик нужно строить рядом с ней. Добытую страусятину охотники будут приносить в охотничий домик, затем носильщики будут таскать ее в амбар, а затем милые тетеньки будут уже доставлять продукт на рынок. Фактически для победы в этой миссии необходимо, чтобы шесть хибар ваших граждан преобразовались из Crude Hut в Meager Shunties. Для этого нужно, чтобы рынок в вашем городе регулярно снабжался страусятиной и жители имели доступ к воде из колодца. Советую также учитывать то, что граждане сильно не любят жить рядом с производством, так что стройте охотничий домик и базар чуть-чуть поодаль от жилого квартала. Если какое-нибудь из вышеперечисленных учреждений не будет функционировать, то постройте рядом с ним небольшой жилой квартал, чтобы в нем, наконец, появились рабочие.

Для того чтобы посмотреть как функционирует учреждение, щелкните правой кнопкой мыши — выведется информация о наличии рабочих, процессе производства (в процентах) и о возможных проблемах.

Итак, для того чтобы побыстрей пройти эту миссию, постройте два или три охотничих домика

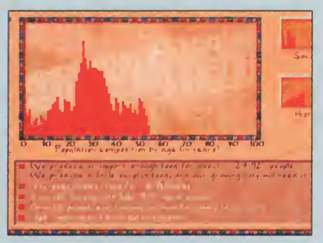
Пара слов о графиках

Если вам интересна динамика развития вашего города, то эту информацию надзиратель наглядно предоставляет в виде трех графиков.

По умолчанию выводится демографический график истории развития вашего народа (Population — History), на нем хорошо видно увеличение или уменьшение численности вашего населения за определенный период.

Справа от него расположены две пиктограммы: верхняя — Перепись населения (Census), нижняя — Общество (Society). Щелкнув на верхней пиктограмме, вы получите информацию о ранжировке ваших граждан по возрасту. Пиктограмма Общество предоставляет информацию о дифференциации граждан города по доходу.

Зачем это надо? Демографический график нужен для того, чтобы следить за тенденциями миграции и эмиграции. С помощью графика Перепись населения можно делать про-



гнозы касательно количества трудоспособных граждан через определенный период времени, учитывая то, что старики и дети не работают, а кормить их приходится. Информация, предоставляемая графиком Общество, также весьма важна: граждане (клерки) с более высоким доходом платят в вашу казну больше налогов, занимаясь при этом интеллектуальным трудом и проживая в самых комфортных домах вашего города. Поэтому нужно стремиться, чтобы как можно больше домов в вашем городе улучшалось. Для гармоничного функционирования города (приличных сборов в казну) необходимо, чтобы население было дифференцировано. Нужно, чтобы было необходимое и желательно достаточное количество рабочих, занимающихся ручным трудом, и приличное количество клерков разного уровня, налоги которых в немалой степени будут формировать ваш годовой бюджет.

(Hunting Lodge), чтобы охотники быстрей отстреливали страусов. Это ускорит доставку мяса в амбар и на рынок. Не забудьте построить обычный колодец (Well) и колодец с чистой водой (Water Supply). Колодцы нужно располагать в непосредственной близости от жилых строений на травянистой почве. Самое удобное расположение колодцев — внутри жилого массива. Обычный колодец обеспечивает преобразование хибар из типа Crude Hut в Sturdy Hut, при этом вид у них меняется, но если вы в чем-то сомневаетесь, то правый щелчок мыши на доме может прояснить его статус. Постройка колодцев с чистой водой обеспечивает преобразование хибар Sturdy Hut в домики типа Meager Shanties. Разумеется, данное преобразование имеет место только при наличии постоянной доставки мяса с близлежащего рынка.

Возможно, в конце миссии одно из зданиий сгорит, но при этом активизируется пиктограмма N11, с помощью которой вам нужно будет построить пару пожарных станций (Firehouse).

Народ начнет покупать мясо на рынке, пить чистую воду, и выполнение задания этой миссии не за горами...

Миссия 2: Thinis

Прошли годы, и следующее поколение вашей семьи осело в местечке Thinis, которое находится в Верхнем Египте. Вам предстоит построить процветающий город с хорошим доходом, который будет пополняться путем добычи золота. Доходная часть города должна укрепить конфедерацию Thinite и усилить ее влияние в Нижнем Египте.

Так всегда случается в этих кампаниях: только построишь город, а тебе тут «бац!» Mission Accomplished, и все по новой...

В этой миссии от вас требуется достичь две глобальные цели: наладить постоянный доход в казну путем добычи и переработки золота, поднять рейтинг культуры (Culture rating) на должный уровень и добиться того, чтобы десять домов преобразовались в Ordinary Cottages.

Не сокрушайтесь, опыт строительства предыдущего города поможет вам в создании нового. Качественное функционирование города Thinis сильно зависит от того, как вы решите расположить жилые здания и производства. На северо-востоке находятся богатые залежи золота, поэтому там точно будет нужен жилой район. В развитие этого района не стоит сильно вкладываться, основная его задача будет заключаться в том, чтобы он обеспечивал шахты по добыче золота рабочими.

Нужно также учитывать дислокацию страусиного стада, так как кушать будет хотеться и шахтерам, и интеллигенции.

Начните строительство города в районе обитания страусиного стада и наладьте элементарное функционирование этой части города. Постарайтесь расположить жилые дома недалеко от травянистого покрытия для обеспечения их водой.

Сержантские советы

Кроме надзирателей, и вы можете получить информацию о том, в каких частях города существует та или иная проблема. Информация будет представлена непосредственно на карте. На месте строений увидите колонны, высота которых определяет какую-либо проблему в данном месте. Не забывайте пользоваться этим весьма полезным дополнением к карте.

Как вы, наверное, уже заметили, активизировались новые пиктограммы, а в старых появились дополнительные виды строений. С помощью пиктограммы № 5 вы можете теперь строить золотодобывающие шахты (Raw Materials => Gold Mine), а с помощью пиктограммы № 11 — пожарные станции (Firehouse), архитектурные учреждения (Architect's Post), полицейские посты (Police Station), деревенский дворец (Village Palace). Пожарные станции нужно стоить рядом с производственными объектами: например, у шахт золотодобычи, амбаров или гончарного производства (Pottery). Пожарные инспекторы будут круглосуточно дежурить, обходя и проверяя каждое строение. Там, где огнеопасных объектов много, постройте лучше несколько пожарных участков; обидно будет, если вдруг начнется глобальный пожар. Архитектурные учреждения нужно строить в районе всех больших строений. Инспекторы по строительству (так же, как и пожарники) будут бдительно следить за тем, чтобы здания не рушились. Полицейские участки нужны для того, чтобы пресекать криминальные действия ваших граждан, которые могут возникнуть по следующим причинам: массовая безработица, отсутствие еды и развлечений, отсутствие мест поклонения божествам (Temples).

Деревенский дворец выполняет массу функций.

Во-первых, там заседает правительство вашего города, в него свозится и перерабатывается золото из шахт и туда поступают деньги, собранные с граждан в виде налогов. Щелкнув на дворце, вы можете менять процент обложения налогом и просматривать доход, который вам приносит функционирование города. Дворец необходимо ставить недалеко от шахт, чтобы носильщики не возили золотые слитки через всю карту. Не забудьте также поставить у дворца персональный полицейский участок и архитектурное учреждение.



• Прошли годы, и следующее поколение вашей семьи осело в местечке Thinis, которое находится в Верхнем Египте.

• Вам предстоит построить процветающий город с хорошим доходом, который будет пополняться путем добычи золота. Доходная часть города должна укрепить конфедерацию Thinite и усилить ее влияние в Нижнем Египте.

Советы

урожая, обеспечить быстрое восстановление (регенерацию) стад животных, косяков рыб, которыми питается ваше население, и ускорить выращивание урожая на некоторых типах плантаций.
2. **Ra** — бог королевства. Он влияет на торговлю и ваш статус в Египте. Радуйте его, и он поднимет ваш рейтинг по королевству, поможет предотвращать криминал в городе и даже заставит ваших рабочих вспомнить лозунг: «Труд — это праздник!».
3. **Ptah** — бог ремесленничества. Он влияет на производительность и может улучшить способность города строить монументы. Кроме этого он влияет на образованность граждан вашего города.
4. **Seth** — бог разрушений. Вот уж кого нужно ублажать, так это его. Если он будет недоволен, то город может подвергнуться разрушениям. Если же почитать его должным образом, то он будет временно превращать ваших рядовых солдат в ветеранов, и они смогут разбивать врагов с меньшими потерями.
5. **Bast** — богиня Очага. Эта богиня уникальна. Во-первых, ее настроение влияет на настроение других богов. Во-вторых, она влияет на уровень жизни в вашем городе, а также на здоровье людей, и от нее зависит их настроение и душевное самочувствие.

Надзиратель сообщает вам количество больших храмов (Complex Temples), храмов (Temples), мест поклонений (Shrines), построенных на данный момент в вашем городе. Он предоставляет информацию о количестве прошедших месяцев со дня последнего фестиваля (Months since Festival), и, конечно же, об отношении к вашей религиозной политике(Appeasement). Кроме этого вам предоставляется восторженная и предупреждающая информация от самого радостного и самого недовольного божества.

Надзиратель по развлечениям (Overseer of diversions)

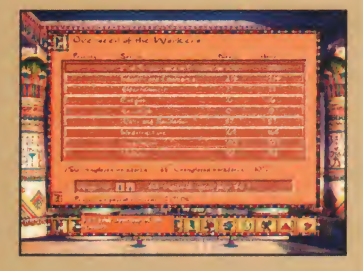


Надзиратель по развлечениям следит за тем, чтобы клерки чувствовали себя уютно в вашем городе. Он предоставля-

СОВЕТЫ

ет информацию о сценах, где выступают циркачи (Juggler's Stages), музыканты (Musician's Stages), танцоры (Dancers Stages), и домах, где играют в сенет (Senet houses).
Надзиратель выводит информацию о количестве работающих сцен и домов (Working Stages), которая сопоставима с количеством маленьких площадей (Booth), больших площадей (Bondstand), павильонов (Pavilions) и домов по игре в сенет. Он предоставляет также информацию о количестве сыгранных игр и отработанных шоу (Shows).
Далее приводится информация о максимальном количестве граждан, которых может развлечь данная увеселительная отрасль (Can entertain), и уровень доступности в городе (City Coverage). Кроме этого тут есть сведения о том, как граждане реагируют на количество увеселительных заведений в вашем городе.

Надзиратель за рабочими (Overseer of the workers)



Надзиратель за рабочими предоставляет вам полную информацию о занятости населения в вашем городе. Он показывает секторы трудовой деятельности (Sectors).
Напротив каждого сектора надзиратель сообщает вам число необходимых городу рабочих (Need), имеющихся на данный момент (Have). Если число в столбце Have желтого цвета, значит у вас не хватает рабочей силы в данном секторе и нужно что-то предпринимать. Если сектор является наиболее важным в функционировании вашего города в данный период (например, сектор Military в период нападения врага), то вы можете определить приоритетность распределения рабочей силы. Для этого щелкните по сектору и установите приоритетность от одного до восьми, и надзиратель проследит за тем, чтобы приоритетные секторы не страдали от отсутствия рабочих рук. Для решения проблемы отсутствия рабочих рук или безработицы надзиратель предлагает информацию об уровне оплаты в год каждым десяти рабочим (Wages/10). Вы можете привлечь дополнительное коли-

Во-вторых, если вы наведете курсор на здание дворца, то получите информацию о ходе дел в городе: безработица (Unemployment), рейтинг культуры (Culture rating), рейтинг установленного налога на проживание (tax rating), рейтинг королевства (Kingdom rating) и рейтинг процветания (Prosperity rating).
В этой миссии вам необходимо следить только за тремя рейтингами: безработицы, налогов и культуры. Показателем того, что уровень безработицы стал высоким, является эмиграция жителей из вашего города или сильное их недовольство. Решить эту проблему можно несколькими способами: снести пару жилых кварталов, увеличить количество рабочих мест или увеличить налоги. В любом случае лишний народ либо покинет ваш город, либо пойдет на работу.

В-третьих, если сам фараон навестит ваш городишко, то он непременно остановится во дворце, поэтому проследите, чтобы дворец располагался рядом с травянистым покрытием и был обеспечен чистой водой.

Постройте храмы и места поклонений в различных жилых частях города, затем отведите какой-нибудь свободный большой перекресток для фестивальной площади и проведите пару фестивалей в честь богини Bast. После этого дома в городе изменятся (в лучшую сторону), и в ваш город потечет новый поток переселенцев.

Чтобы хотя бы десять домов вашего города преобразовались в Ordinary Cottage, нужно обеспечить горожан развлечениями.
На данный момент у вас уже должна была активизироваться пиктограмма № 7, с помощью которой вы можете строить цирковую школу (Juggler's School) и маленькие площади (Booth).
Цирковые школы готовят по четыре актера в месяц, так что много их строить не нужно, а вот площади постарайтесь поставить во всех жилых участках города. Маленькие площади, как и фестивальные, строятся только на перекрестках, и им нужно меньше свободного пространства вокруг перекрестка.

После того как актеры из цирковой школы будут периодически ходить и развлекать жанглированием граждан на площадях, дома начнут преобразовываться в Ordinary Cottage, и миссия через некоторое время закончится вашей победой.

Миссия 3: Perwadjyt

Последняя миссия в преддинастическом периоде. Основными условиями для успешного прохождения этой миссии являются:

1. Население города должно превышать шестьсот человек.
2. Десять домов вашего города должны преобразоваться в Modest Homestead.
3. Вы должны обеспечить бесперебойную поставку гончарных изделий на рынки вашего города.

Сержантские советы

Здоровье ваших граждан прежде всего зависит от снабжения домов чистой водой и наличия аптек, которые активно отлавливают граждан с симптомами малярии. Если какой-нибудь дом заразится малярией, то в нем не выживет никто. Этот дом опустеет, и в него еще некоторое время не будут заселятся новые переселенцы.
На здоровье граждан влияет также количество видов еды: народ будет здоровее при широком рационе питания.

можно создать плантации фиников. Так как плантации не требуют близлежащих домов для обеспечения рабочей силой, расположите свой город в центре карты. С помощью пиктограммы № 4 постройте фермы для выращивания фиников (Farm => Figs Farm) на плодородных землях Нила. Затем постройте лагерь для рабочих (Work Camp), с помощью которого фермы будут



Чтобы хотя бы десять домов вашего города преобразовались в Ordinary Cottage, нужно обеспечить горожан развлечениями.

Сначала нужно выбрать место для строительства города. Страусиных стад здесь нет, но в дельте Нила есть плодородные земли, где



обеспечиваться рабочей силой. Не забудьте все это дело соединить сетью дорог. Затем постройте амбар. В него будет свозиться урожай, собранный на фермах, а потом доставляться на рынки вашего города и разноситься по домам граждан. Урожай собирается раз в год перед разливом Нила и резво развозится по амбарам города. Если у вас недостаточное количество амбаров, то они при сборе урожая быстро заполнятся и крестьяне утонут, остававшись на полях и не зная куда вести урожай. Это может повлечь уменьшение населения из-за отсутствия средств пропитания. Поэтому не экономьте на амбарах.

Занимаясь сельскохозяйственными вопросами, не забывайте уделять внимание Osiris'у. Поставьте пару монументов в его честь и один или несколько храмов. Не забудьте про фестивальную площадь, бог будет сильно радоваться фестивалям и помогать

Египетская культурная надстройка

Как только вы наладите нормальное функционирование города и ваши золотодобытчики будут привозить по сто у. е. в казну, на панели управления активизируется пиктограмма № 8. Теперь вам нужно будет решать религиозные проблемы ваших граждан с помощью монументов (Shrines), храмов (Temples) и фестивальной площади (Festival Square). В Thinis'е местным божеством является богиня Bast. Постройте во всех жилых частях города по храму и проследите, чтобы к ним была подведена дорога. В храмах работают священники, которые



будут ходить по домам и обслуживать ваших граждан. Монументы не столь прихотливы, к ним не нужно подводить дорогу и им не нужны рабочие. Однако ставить их нужно все равно у дороги, иначе пожарные инспекторы не смогут их проверять, и они через некоторое время сгорят. Монументы нужны только для того, чтобы богиня одобряла ваше поведение и не делала пакостей.

Фестивальная площадь нужна, чтобы развлекать народ праздниками в честь какого-либо божества. Вы можете строить не более одной фестивальной площади, и ставить ее можно только на перекрестке. Щелкнув на фестивальной площади, получите информацию о том, когда и какому божеству вы посвятили последний проведенный фестиваль и впечатление божества от вашего участия в религиозной жизни общества. Разумеется, здесь вы можете выбрать проведение нового фестиваля в честь наиболее не одобряющего вас божества

вам с количеством и сроками сбора урожая.

Воспользуйтесь просмотром (Overlays), для того чтобы узнать, какие проблемы могут возникнуть у вас в городе.

Проделав все это, население города увеличится. Активизируется пиктограмма № 5, с помощью которой вы сможет строить шахты по добыче глины (Clay pit) и гончарные мастерские (Potters). Шахты для добычи глины можно строить только рядом с водой.
В среднем две шахты могут обеспечить достаточным количеством глины одну гончарную мастерскую. После этого постройте хранилище (Storage Yard) с помощью пиктограммы № 6. Носильщики будут возить глину из шахт в гончарные мастерские, из мастерских увозить посуду в хранилище, а из хранилища она будет поступать на рынки вашего города.

Хранилище состоит из четырех частей, каждую из которых можно с помощью специальных команд предназначить для определенного товара. Щелкнув на хранилище, вы можете дать команду относительно любого доступного товара:

1. Accept All/Fill — посредством этой команды хранилище постоянно наполняется товаром. Вы также можете здесь задать Fill 1/2, 1/4 или 3/4. Если вы не хотите ограничивать хранилище в приеме данного товара, то задействуйте команду Accept All. Эти команды очень удобны тем, что можно регулировать наполнение хранилища, бронируя определенное место под определенный товар.

2. Don't accept — используйте команду для того, чтобы запретить хранение товара. Эта команда очень удобна, если вам не нужен определенный товар, который доставляют проходящие мимо торговцы. Если вы установите эту опцию напротив товаров питания, то они просто будут доставляться не в хранилище, а в амбар. Разумеется, с амбаром торговцы не могут производить операции купли-продажи.

3. Get up to — эту команду нужно применять, если вы испытываете потребность в постоянном количестве какого-либо товара. Так, например, вы можете установить Get up to 1/2, 1/4 или 3/4, и хранилище будет постоянно в нужной степени наполнено.

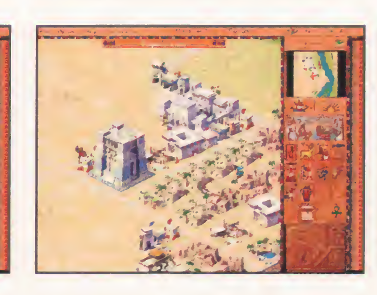
4. Empty — команда нужна в случае, если вы решили освободить место в хранилище. Носильщики будут пытаться увезти товар в другие места, где его могут принять (это может быть соседнее хранилище, амбар, базар и т. д).

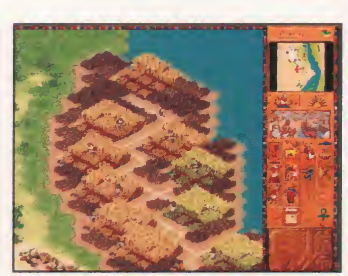
После постройки хранилищ и начала доставки посуды на рынки активизируется пиктограмма № 11, с помощью которой вы сможете строить дорожные блоки (Roads blocks), порты для пересечения Нила (Water crossing) и городские достопримечательности (Beautifications). Дорожные блоки нужны для координации путей движения рабочих и торговцев. Порты для пересечения Нила могут вам понадобиться, если вы решили осваивать просторы соседнего берега. Вы можете построить два порта на разных сторонах Нила, и народ в любое время будет пересекать реку в своих целях. Городские достопримечательности нужны для того, чтобы поднять престиж вашего города. Они привлекут дополнительных переселенцев и увеличат вашу значимость в королевстве.
Административные инспекторы обходят свои районы, проверяя дома. Если вы не зададите им район обхода, то они будут ходить везде, где найдут дорогу. Район обхода вы можете задать с помощью дорожных блоков. Остальные граждане будут спокойно обходить их, и это не будет нарушать функционирование города. Городские достопримечательности представлены в следующих видах:

1. Gardens — сады нужны, чтобы улучшить настроение жителей. В садах они отдыхают от шума суетной жизни.

2. Plaza — дорога мечты. Все жители мечтают о плазе возле дома. Плазу можно строить только на каменных дорогах, которые начинают появляться у вас в городе. Строительство плазы повысит спрос на жилье в городе и привлечет дополнительное число переселенцев.

3. Small, Medium, Large Statue — статуи представлены в трех вариантах: большая, средняя, маленькая. К ним не нужно подводить дорогу. Народ любит жить рядом со статуями и, построив их, вы привлечете дополнительных





Советы

чество граждан к труду, подняв заработную плату, или, снизив ее, увеличить безработицу. Однако, поднимая или опуская зарплаты, посматривайте на среднюю зарплату в королевстве (Kingdom pays). Советую не перебарщивать с увеличением заработной платы, так как ваши расходы могут легко превысить доходы. Самой нижней строчкой надзиратель сообщает вам о количестве планируемой выплаты рабочим в этом году (Projected payroll this year).

Надзиратель по здравоохранению (Overseer of Public Health)



Надзиратель по здравоохранению дает оценку работе медицинских объектов в городе. Он предоставляет информацию о количестве работающих (Working): больниц (Physicians), стоматологических лечебниц (Dentists) и моргов (Mortuaries). Кроме этого надзиратель сообщает о количестве больных, которые посетили данные учреждения (Care for), и о зоне городского охвата (Coverage).
Далее он уведомляет вас о количестве аптек в городе и о том, что думают люди по поводу медицинского обслуживания.

Надзиратель по политике (Political Overseer)



В игре немаловажную роль играет ваш статус в королевстве. Если он высокий, то к вам хорошо относятся и вы получаете определенные льготы и выгоды,

СОВЕТЫ

но если он у вас невысок, то и отношение к вам соответствующее. Надзиратель по политическим вопросам информирует о вашем королевском рейтинге. Рассказывает о том, что думают о вашей деятельности египтяне. Далее он предоставляет информацию о запросах к вашему городу со стороны фараона или других городов.

Если вы можете выполнить запрос, то лучше не жадничать и выполнять: это поднимет ваш королевский рейтинг и потраченное вами с лихвой вернется. Надзиратель по политике имеет полномочия ограничивать или полностью замораживать торговлю, для того чтобы товары в хранилище накопились до количества, определенного запросом. При возможности выполнения запроса надзиратель вас об этом информирует, и вы уже сами решаете, что делать. Под списком запросов (если они есть) располагаются опции дарований. Для того чтобы приносить в дар деньги, нужно сначала построить в городе особняк (Mansion) и назначить себе зарплату в месяц. Если доходы вашего города низкие, то не злоупотребляйте этими полномочиями. Можно назначать себе приличное жалование, когда город уже крепко стоит на ногах: хорошо функционирует торговля или вы добываете много золота и проблем с деньгами нет. Если хочется поднакопить денег, то вы можете после окончания миссии выбрать правление еще на два года или на пять лет. Деньги вашей зарплаты передаются из миссии в миссию, пока не прервется исторический период. Вы можете распоряжаться вашей зарплатой по своему усмотрению. Во-первых, можете послать ее в качестве подарка (Send a gift) египтянам, и это увеличит ваш королевский рейтинг. Если же он у вас и так приличный, то, конечно, деньгами разбрасываться не стоит. Бывают критические моменты, когда нужно будет заплатить приличную сумму, вот тогда-то вам и пригодится ваша зарплата: с помощью опции «отдать городу» (Give to city) вы можете передать свою зарплату в городскую казну. При отправке вы сами решаете, сколько денег оставить себе. Не советую вам слишком часто отправлять подарки, народ быстро привыкает к халяве и потом слышать не хочет о том, что у вас проблемы с деньгами.

Казначейский надзиратель (Overseer of treasure)

Этот надзиратель сообщает вам информацию о количестве собранных за текущий год налогов, налоговой процентной ставке и количестве зарегистрированных

«Единственное качество денег — это их количество». Г. Зиммель

Как и в реальной жизни, деньги играют первостепенную роль в развитии и функционировании вашего виртуального города. Для того чтобы город не зачах, нужно постоянное пополнение городской казны — это факт. Существуют четыре источника пополнения казны: сбор налогов, подарки от сильных мира сего, торговля и добыча золота. В разных миссиях вам приходится добывать деньги в зависимости от предоставленных возможностей. Если на территории города есть залежи золота, то решение проблемы пополнения казны в значительной мере упрощается. Но в большинстве случаев вам приходится рассчитывать только на сбор налогов и торговлю.
На первой стадии развития города тратится достаточно приличная сумма вашего бюджета и может случиться так, что вы будете вынуждены залезть в долги. Когда вы в первый раз истратите все деньги городского бюджета, лидеры других египетских городов помогут вам пятью тысячами. Эти деньги выделяются вам в виде подарка. Если вы их все истратите и во второй раз опустошите городской бюджет, то город будет функционировать на долговые деньги. Долговые деньги будут изображаться желтым цветом. Каждые двенадцать месяцев вы будете платить процент с долговых денег. Если вы отдадите долг в течение двенадцати месяцев, тогда ваш королевский рейтинг не упадет. В противном случае мнение египтян о вас сильно ухудшится. Может так получиться, что вы не сможете отдать деньги в течение длительного времени. В этом случае вы не заплатите дань, которая взимается в пользу фараона. Размер дани определяется размером вашего города и численностью его населения. Если вы пропустите выплату дани один раз, то ваш королевский рейтинг значительно уменьшится, но если вы не заплатите дань и на следующий год, то королевский рейтинг сойдет на нет. Не дай бог, ваш долг превысит пять тысяч; вас могут лишить правления, и тогда придется перезагружаться.

переселенцев. Кроме этого наличие статуй в городе поднимает уровень одобрения у местных жителей. Вы можете выбирать тип статуй. Для этого выберите размер и наведите курсор на место дислокации в городе данной статуи. Затем нажмите клавишу R, тип статуи будет меняться.

После строительства статуй, садов и плаз активизируется пиктограмма № 10, с помощью которой вы теперь можете строить аптеку (Apothecary) и больницу (Physician). В аптеке работают знатоки целебных трав. Они инспектируют свой район города и лечат граждан, заболевших малярией. Больница выполняет примерно ту же функцию, что и аптека, но район обеспечения медицинской помощью у нее больше и стоит она чуток дороже. Больница также повышает желание у граждан проживать в близлежащем районе, и ее наличие может привлечь новых поселенцев. Без больницы невозможна эволюция домов. Постройте пару больниц и аптек и узнайте степень охвата ими города. Если хотя бы десять домов удовлетворены тем, что их обслуживает больница, то они скоро превратятся в Modest Homestead.





Миссия 4: Nekhen

Условием прохождения этой миссии является преобразование десяти домов вашего города в тип Modest Apartment и население города свыше тысячи. Карта местности разделена Нилом, советую начать строительство на левом берегу, так как на правом очень мало места. Для начала вам необходимо наладить простую инфраструктуру, для того чтобы хотя бы некоторые дома ваших граждан преобразовались в тип Ordinary Cottage. Поэтому вам нужно построить небольшой жилой район там, где можно провести дорогу к плодородной почве Нила. Постройте все сопутствующие здания: пожарные станции, рынок, архитектурные учреждения, обеспечьте горожан водой и т. д. Когда в ваш город приедут уже хотя бы 300 — 400 переселенцев, постройте амбар и с помощью пиктограммы № 4 рабочий лагерь (Working Camp). Рабочий лагерь нужен для обеспечения плантаций и монументов рабочими. Вы должны расположить лагерь как можно ближе к месту предполагаемой трудовой деятельности. Если это касается создания монумента, то располагайте лагерь в непосредственной близости от места строительства. В данном случае рабочий лагерь нужно расположить как можно ближе к месту будущих плантаций. Обязательно подведите к нему дорогу. Рабочий лагерь обучает по четыре гражданина вашего города в месяц работе на полях и строительству монументов.

Крестьяне будут в течение определенного периода времени выращивать зерновые культуры, пока не случится разлив Нила, а затем свозить плоды своего труда в амбары. Из амбаров зерновые культуры будут забираться рыночными торговцами и продаваться. Город станет развиваться. Выращивание ячменя вам понадобится попозже. Поэтому оставьте пустое место для двух-трех плантаций.

Для дальнейшего развития города нужно позаботиться о религии и развлечениях граждан. Настройте храмов и мест поклонений, чтобы боги вас не обижали. В этой миссии народ поклоняется трем богам: богу Нила, богу королевства и богине очага. Бог королевства является главным богом, а бог Нила и богиня очага — местными божествами. Почитать своим вниманием нужно всех богов, иначе замучаетесь от случайных происшествий. После того как вы наладите все с религией, нужно заняться развлечениями: теперь вы можете строить, кроме маленьких площадей и цирковых школ, большие площади (Bondstages) и консерватории (Conservatory). С помощью консерваторий ваш город будет снабжаться музыкантами.

Сержантские советы

Один лагерь может одновременно снабжать строительство монументов рабочими и плантации крестьянами, однако я вам советую не жалеть денег и строить по лагерю на один объект строительства. Если вы построили очень много плантаций, скажем больше двадцати, то вполне вероятно, что один лагерь не сможет снабдить их достаточным количеством крестьян, тогда постройте рядом второй, и все наладится. С помощью той же пиктограммы № 4 вы можете строить два типа плантаций: зерно (Grain) и ячмень (Barley). Плантаций с зерном нужно на порядок больше, чем плантаций с ячменем, и поэтому стройте сначала их.

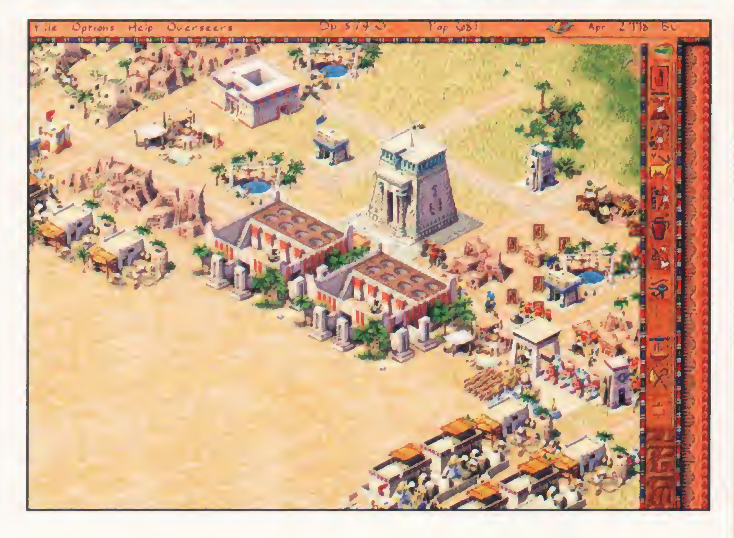
Музыканты не могут выступать на маленьких площадях, поэтому они будут совмещать свои выступления с номерами циркачей на больших площадях. Большая площадь ставится, как и маленькая, на перекрестках дорог и имеет двухуровневую сцену. После этого постройте пару достопримечательностей, и население вашего города должно стать свыше тысячи.

Далее активизируется пиктограмма № 11, и вам теперь надо позаботиться о том, чтобы наладить доход в казну города в виде налогов. Постройте по всему городу пункты по сбору налогов (Tax Collectors). Щелкнув по зданию, вы получите информацию о том, сколько в целом по городу было собрано налогов. Если вы хотите ее изменить, то можете либо повысить, либо понизить налог.

Сформируйте четкую экономическую политику — чтобы расходы не превышали доходов. Далее для развития города наладьте производство и сбыт гончарной продукции, и через некоторое время дома в городе преобразуются. Не забудьте построить фестивальную площадь и провести пару фестивалей, уделяя внимание каждому из богов.

Проделав все это, нужно заняться производством пива. Постройте несколько плантаций ячменя и в хранилище забронируйте определенное количество мест под пиво. Затем постройте пивоварни (Brewery), используя пиктограмму № 5. Не нужно организовывать очень большое производство пива, так как оно в этой миссии в основном нужно для проведения крутых фестивалей в честь того или иного божества.

Если вы хотите развить свое хозяйство и на другом берегу, то вам придется построить переправу (Ferry landing). Для этого воспользуйтесь пиктограммой № 11: Water Crossings=>Ferry



Landing. Опция Bridge используется в случае необходимости постройки моста. Однако она не очень удобна, так как для постройки моста нужно достаточно короткое расстояние между берегами.

Через некоторое время ваши дома преобразуются в тип Modest Apartment, и вы успешно завершите эту миссию.

Миссия 5: Men-Nefer

Основные условия, выполнение которых обуславливает прохождение данной миссии: численность населения должна превышать 1500 человек, рейтинг процветания не менее 20 (Prosperity rating), рейтинг культуры не менее 15 (Culture rating), рейтинг монумента не менее 9 (Monument rating) и преобразование домов в тип Spacious Appetent.

В этой миссии вам впервые предстоит получить опыт торговли. Но прежде чем думать об этом прибыльном деле, вам необходимо развить город и экономику. Начните строительство города недалеко от места, где можно провести дорогу на плодородные земли Нила. Наладьте производство и доставку продуктов питания. С помощью пиктограммы № 4 постройте плантации гороха (Chickpeas), не забыв оставить места под плантации ячменя. В принципе можно осуществлять строительство одновременно, но не забывайте, что горох — основной продукт питания, а пиво народ пьет чаще по праздникам.

Затем наладьте гончарное производство и доставку посуды. Постройте храмы и места поклонения богу Prah, Orisis и богине Bast. Главным богом в этой миссии является Prah, старайтесь его не разочаровывать. Затем наладьте стопроцентную регистрацию лиц египетской национальности и определите подходящий на ваш взгляд налог (9 — 12%). Не забудьте построить дом суда. Он придает гражданам уверенность в завтрашнем дне, и им нравится жить рядом. Проконтролируйте доходы и расходы у казначейского надзирателя и посмотрите с помощью Overlays, все ли в городе хорошо. Далее постройте в городе побольше достопримечательностей и наладьте производство и распределение

● Сформируйте четкую экономическую политику — чтобы расходы не превышали доходов. Далее для развития города наладьте производство и сбыт гончарной продукции, и через некоторое время дома в городе преобразуются.





Советы



налогоплательщиков. Советую вам довести количество зарегистрированных налогоплательщиков до 100%: и казне денег больше и народ на соседей, которые не платят, злиться не будет. Для этого не стесняйтесь строить побольше пунктов по сбору налогов. С помощью опции Overlays проверьте, во всех ли районах налоги собираются должным образом. Нормальная налоговая ставка примерно 9 — 12%. Она сильно зависит от оплаты труда, которую контролируют надзиратель за рабочими. Поэтому чем выше заработная плата, тем больший налог можно назначить. Не советую вам повышать налоги при высоком проценте безработицы в городе, безработным платить налоги тяжело. Вы можете тем самым заставить людей покидать ваш город, и будет некому работать на производстве.

Советую почаще просматривать информацию от этого надзирателя, она поможет вам наладить четко функционирующую экономику.

Премьер-надзиратель (Chief overseer)



Премьер-надзиратель освещает общее состояние дел в вашем городе. Он дает информацию об определенном секторе функционирования вашего города в сжатом виде. Если исходящая от него информация выделена желтым цветом, то в этом секторе функционирования города у вас катастрофическая ситуация, если — белым, то данный сектор не слишком хорошо функционирует. Информация от премьера-надзирателя полезна в тех случаях, когда ваш город функционирует нормально, но вы лишний раз хотите убедиться в том, что все

СОВЕТЫ

идет по вашему плану и никаких сюрпризов не ожидается.

Надзиратель по рейтингам (Ratings overseers)



Надзиратель по рейтингам предоставляет вам информацию о том, что есть и том, что нужно. В верхней части информационного окна надзирателя выводится информация о имеющемся и необходимом для прохождения миссии количестве населения вашего города. Ниже расположены колонны и активные кнопки под ними. Если колонна достроилась и имеет завершенный вид, значит данное требование для прохождения миссии выполнено. Вы можете просмотреть информацию о том, как поднять данный рейтинг, нажав на нужную активную кнопку.
Надзиратель по рейтингам выдает, в сущности, общую информацию, и к нему стоит обращаться, когда возникает ощущение того, что все поставленные цели миссии выполнены, а она все не заканчивается.

Надзиратель по образованию



Информация от надзирателя по образованию аналогична информации от надзирателя по здравоохранению. Он предоставляет информацию о том, что думают граждане города о вашей деятельности в сфере образования. Образование прежде всего предназначено для клерков, так что строить школы и библиотеки в бедных районах не стоит. Образовательные учреждения повышают спрос на жилье и влияют на умонастроение богатых египтян.

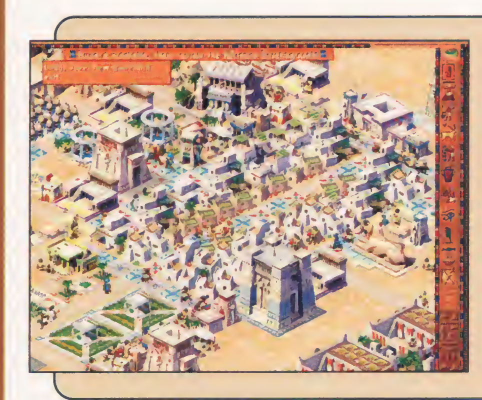
пива. Постройте фестивальную площадь и отдайте дань уважения богам. После того как на рынке появится пиво, некоторые дома начнут преобразовываться в Spacious Apartment.

Через некоторое время на панели управления активизируется пиктограмма № 9, с помощью которой вы сможете строить школы (Scribal School). Однако школы не будут работать, пока вы не наладите доставку папирусов. В пиктограмме № 5 активизировались две опции: учреждение по производству папирусов (Papyrus Maker) и учреждение по сбору тростника (Reed Gatherer). Теперь вам предстоит создать вторую часть города, где будет добываться тростник и производиться папирус. Тростник растет на болотистых берегах Нила. На данной территории города болотистые берега расположены в северной и южной части. Вторую часть города лучше строить на юге, так как площадь болотистой местности там больше, чем на севере.

Итак, постройте небольшой жилой массив в южной части местности, поближе к болотистому берегу. Наладьте инфраструктуру этой части города: постройте рынок, пожарную часть, аптеку, больницу, архитектурное учреждение, полицейский участок. Это необходимые строения для жизни людей в новой части города. При желании вы можете ее развить, улучшив условия проживания. Однако в этом нет серьезной необходимости, так как основная задача этой части города — обеспечение добычи тростника и производства папируса рабочей силой. Далее постройте пару учреждений по сбору тростника и несколько учреждений по производству папируса. В среднем на одно учреждение по сбору тростника нужно два-три учреждения по производству папируса.

Постройте пару школ в развитой части города. Через некоторое время, когда народ произведет и доставит папирусы, школы начнут работать и перед вами откроется новая возможность: торговля.

В этой миссии вам необходимо импортировать камни из города Perwadjyt. Но для того, чтобы что-нибудь купить, нужно сначала что-нибудь продать. Непродуманный импорт может подорвать экономику города и тяжело сказаться на королевском рейтинге. Поэтому сначала советуем наладить экспорт. На юге карты мира расположен город Nekhen. Этот город готов не только экспортировать свои товары, но и импортировать чужие, то есть ваши.



Постройте пару школ в развитой части города. Через некоторое время, когда народ произведет и доставит папирусы, школы начнут работать и перед вами откроется новая возможность: торговля.

Увеличьте производство папируса и разберитесь, в какое хранилище они будут отправляться.

Далее у надзирателя по коммерции установите опции экспорта папируса.

Через некоторое время появятся караваны, которые должны пройти мимо хранилища и закупиться папирусами. Если это случилось, то вы сразу заметите существенное пополнение бюджета. Теперь можно подумать и об импорте, и о монументе.

Для прохождения миссии вам нужно построить монумент Mastabas. Для строительства этого монумента понадобится следующее: гильдия по каменной укладке (Bricklayers Guild), рабочий лагерь и обработанные камни. Начните с поиска достаточно большого пространства для монумента и установите место его строительства с помощью пиктограммы № 8. Постарайтесь, чтобы это было не очень далеко от склада, который будет принимать импортируемые камни.

Затем рядом постройте рабочий лагерь и гильдию по каменной укладке (пиктограмма № 5=>Construction Guilds =>Bricklayers Guild). Рабочий лагерь нужен для наличия грубой рабочей силы, а гильдия по каменной укладке будет обеспечивать строительство квалифицированными рабочими. Народ не любит жить рядом с этими двумя шумными учреждениями, поэтому не стоит строить монумент рядом с жилыми кварталами клерков.

Не забудьте проконтролировать пожарную и архитектурную безопасность, а то будет очень обидно, если монумент рухнет или сгорит.

Теперь необходимо наладить импорт камней. Для этого установите торговые отношения с городом Perwadjyt. Затем установите опции импорта у надзирателя по коммерции.

Строительство монумента и связанный с этим импорт достаточно дорогостоящее предприятие. Поэтому после первого года поставок камней проконтролируйте опцию разницы между доходной и расходной частью бюджета у казначейского надзирателя.

Если ваш бюджет выдерживает импорт камней, то вы также можете импортировать из Perwadjyt инжир (Figs). Это разнообразит питательный рацион ваших граждан, уменьшится вероятность заболеваний, и люди будут более признательны вам.

На протяжении миссии к вам могут обращаться правители разных городов с просьбой послать им определенные товары в дар. По возможности не отказывайте им, это поднимет ваш королевский рейтинг. Если вы выполните просьбу правителя города Nekhen и пошлете ему в дар папирусов, то, вполне вероятно, Nekhem увеличит их импорт с 1600 до 4000 в год. Разумеется, увеличение экспорта скажется на доходной части бюджета города. Если с увеличе-







Лирическое отступление о гармоничном распределении товаров в хранилищах

Не знаю как вы, а у меня еще со времен «Цезаря 3» были проблемы, связанные с четким распределением товаров в хранилищах. Поэтому лучше под некоторые товары строить специальные хранилища. Честно говоря, быстрее всего добиться нужного распределения товаров можно методом тыка: снос и постройка зданий. Например, рынки вашего города используют какое-то количество единиц пива в год, еще случается отдать должное какому-нибудь божеству — 400 единиц пива в год или в в три года, как получится :) Урожай на плантациях по выращиванию ячменя тоже непостоянный: один год народится ячменя столько, что увезти нельзя, а другой, глядишь, и на пиво божествам не хватит. По науке это дело все надо рассчитать и определить количество места в хранилище для поставки ячменя и пива. Но ведь проще построить два хранилища и не думать о том, хватит ли места для собранного ячменя и произведенного пива. А если понадобится увеличить или уменьшить производство, то это можно регулировать постройкой новых плантаций и пивоварен или сносом старых.
Ситуация с импортом и и экспортом примерно такая же. Можно высчитать максимальное количество товара, который вы будете продавать и покупать, отвести место на складе для того и другого, и, казалось бы, все налажено. Но ваши бизнес-партнеры по разным причинам могут увеличивать и уменьшать экспорт и импорт. В основном это происходит по причине колебания королевского рейтинга, формированием которого нужно заниматься. Если партнеры начнут увеличивать свой импорт, то есть все больше и больше покупать вашу продукцию, то возникнет необходимость строительства нового хранилища. Если вы построите новое хранилище и полностью наполните его экспортируемым товаром, то на старом ничего не будут покупать или будут покупать, но через раз. Чтобы не дать товару пропасть на старом хранилище, вам нужно напротив данного товара давать команду «опустошить» (empty). Если к тому времени новое хранилище уже наполнилось, то носильщики опять застопорятся, не зная куда вести товар. В общем и целом, если средства позволяют (56), то для перспективного, быстро продающегося товара лучше строить отдельные хранилища. Это упростит ситуацию и разрешит массу сопутствующих торговле сложностей.

нием экспорта ваш бюджет начал существенно пополняться, то не забудьте установить себе высокую зарплату.

Миссия 6: Timna

Целью этой миссии является постройка города с населением не менее двух тысяч человек. Кроме этого, вам необходимо увеличить свой королевский рейтинг до 70 пунктов, а рейтинг процветания — до 15.

Район, который предстоит осваивать, богат ресурсами. На западе и северо-востоке расположены горы, где вы сможете добывать золото, медь, драгоценные камни.

Как и во всех предыдущих миссиях, сначала надо наладить обеспечение людей продуктами питания. Постройте небольшой жилой район в области обитания страусиного стада — на юге.

Далее быстро наладьте поставки золота: постройте небольшой жилой район у западных гор и не забудьте там построить дворец, куда будет свозиться золото. Соедините эти два жилых массива дорогой, чтобы рыночные торговцы могли ходить за страусиным мясом в амбар южной части города.

Особенно не развивайте инфраструктуру этих частей города, экономьте деньги и время. Теперь нужно построить у северо-западных склонов гор еще одну часть города, которая будет снабжать рабочей силой шахты по добыче меди и драгоценных камней.

С помощью пиктограммы № 5 постройте шахты по добыче меди (Gold Mine) и драгоценных камней (Gemstones). Причем шахт по добычи меди нужно построить больше, так как медь будет пользоваться большим спросом. Затем постройте хранилище и отведите по 1/2 места для меди и драгоценных камней.

Это все нужно проделать для того, чтобы выполнить заказы от фараона. Фараон рассматривает этот район прежде всего как источник товаров, поэтому ждите скорых заказов.

Заказы следует просматривать и выполнять с помощью надзирателя по политике. Старайтесь не затягивать с выполнением какого-либо заказа, фараон может обидеться, и ваш королевский рейтинг сильно пострадает.

По мере выполнения заказов и пополнения бюджета нужно построить военные казармы. Это вызвано тем, что существует вероятность нападения врагов. С помощью пиктограммы № 12 вы можете построить: военкомат :) (Recruiter), различные казармы (Fort) и оружейную мастерскую (Weaponsmith).

В военкомате обучают призывников строевой подготовке и всячески приучают к солдатской жизни. Для того, чтобы призывников научили владеть оружием, нужно наладить его производство. Поэтому постройте оружейную мастерскую недалеко от шахт по добыче меди. Медь будет доставляться и в хранилище, и в оружейную мастерскую. А из оружейной мастерской в военкомат будут привозить оружие.

С помощью опции казармы (Fort) вы можете выбрать строительство либо пехоты (Infantry), либо лучников (Archers). Необходимость строительства определенного количества казарм зависит от уровня сложности, на котором вы проходите миссию, и усердия в почитании бога разрушений Seth.

Для лучников оружие не требуется, поэтому казарму такого типа можно строить в самом начале игры. Однако лучники на порядок



слабее пехоты, которой требуется оружие.

Постройте казарму лучников и пехотинцев и уделите должное внимание богу Selth. Народу не очень нравится жить рядом с вышеперечисленными зданиями, поэтому стройте их подальше от жилого массива.

Так как вы выполняете все поручения от фараона, ваш королевский рейтинг поднимется до нужного уровня. Если вы не будете запаздывать с отправкой товаров фараону, то он будет всячески поддерживать ваш город продуктами питания. Например, наполнит все амбары и хранилища вашего города разной едой. Королевский рейтинг также можно поднять, пару раз отослав египтянам дары. Это можно делать с помощью надзирателя по политике.

Если добыча золота не окупает ваши расходы, можно открыть пару торговых путей и продавать все, что у вас производится. Это может понадобиться для поднятия рейтинга процветания.

Для того, чтобы население города достигло двух тысяч, либо постройте новые жилые районы, либо улучшайте инфраструктуру старых.

Продолжение следует

СОВЕТЫ

Надзиратель по коммерции (Overseer of Commerce)



Надзиратель по коммерции выдает информацию обо всем, чем можно торговать в данной миссии. С помощь этого надзирателя вы можете регулировать производственный процесс в вашем городе.
Если каких-то учреждений, производящих определенный продукт, слишком много и город переполнен стоящими в очереди носильщиками, то вы можете закрыть это производство. Отсюда же вы можете приказать вести товар в хранилище. То есть весь произведенный товар везется прямо туда, но оттуда его забрать никто не может. Эта опция очень важна, когда необходимо быстро накопить определенное количество товара для отправки дара или по запросу фараона.



Генка Князев 3: кровища злых и добрых

Пособие потомственного вампировыводителя

Джейн Дженсен спустя несколько лет вернула в строй Габриэля Найта и Грэйс Накамуру. На этот раз герои отправляются в Южную Францию в район городка Rennes le Chateau, вокруг которого по неизвестным причинам в последнее время идет загадочная возня нескольких могущественных сил. Что, впрочем, совсем неудивительно, так как этот регион всегда имел огромное значение.



Роман Шиленко

Паспорт

Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned

Жанр:	3D-квест
Разработчик:	Sierra
Издатель:	Sierra
URL	www.sierra.com
Системные требования:	
Процессор:	P 200 МГц
RAM:	32 Мбайт

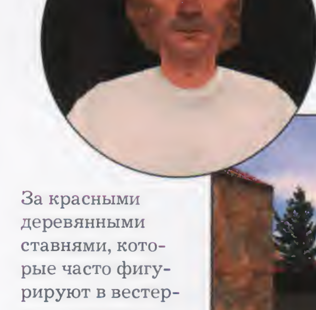


Древние римляне добывали здесь золото и серебро, визиготы хранили награбленные сокровища, здесь жили катары и часть тамплиеров. Как видите, кладов в этих местах должно быть полным-полно, однако не все охотятся за сокровищами. Кому-то сильно понадобился маленький сын принца Джеймса. А принц был прямым потомком тех тамплиеров, которые избежали костров и тюрем христианской церкви и скрылись в Шотландии. Добавьте сюда вампиров, масонов, библейский сюжет, восхождение новой «Звезды Вифлеема», легенды о Святом Граале и Храме Царя Соломона и вы поймете, что тетенька Дженсен заварила очень крутую кашу.

Поезд останавливается на небольшой станции Couiza во французской глубинке, и Габриэль торжественно выносит свое тело из вагона. Интродакшн умалчивает о том, как он дошел до настолько невменяемого состояния, но вариантов немного: а) его отравили, б) ему крепко двинули по башке, в) он дорвался до настоящего французского вина и не рассчитал сил (особо любопытным советуем почитать инструкцию). Сделав поистине героические усилия, он руками разлепил веки и вывалился навстречу станционному смотрителю. Зрачки нашего героя долгое время отказывались сфокусироваться на местном жителе, на что тот сразу обратил внимание и предложил свою помощь в отправке Габриэля на такси в гостиницу.

День первый, 10:00–12:00

Просыпаемся в гостиничном номере в городке Rennes le Chateau в состоянии тяжелого бодуна и начинаем искать, что плохо лежит. Взять удается только вешалку (2 очка) и кусок липкой ленты (2) — оба предмета были в шкафу. Выходим из комнаты и спускаемся вниз по лестнице в холл гостиницы. На тумбе ваза с цветами и ваза с конфетами. Чисто машинально кладем конфетку себе в карман (2).



За красными деревянными ставнями, которые часто фигурируют в вестернах, находится столовая. Идем туда и встречаем старого знакомого Габриэля, детектива Моузли (4). Человеку с таким хитро-желтым лицом верить нельзя, вот и Габриэль, имхо, не купился на «лапшу» о кладоискательском туре, в котором якобы пребывал Моузли. Запомним только, что он живет в 33-м номере. На столике берем пакетик с сиропом (2) и выпиваем чашку черного кофе, кликнув на кувшин. Возвращаемся в холл и подходим к портье. Первым делом лезем в книгу регистрации (2), а уж затем болтаем с мужиком. Обсудив город (2), людей с сундуком (2) и ВСЕ прочие темы, получаем совет поговорить с портье, дежурившим ночью, — он мог видеть странных типов. В кресле сидит читающий газету мужик — Эмилио База. Идем к нему, знакомимся (2), говорим обо всем (2). За красными занавесками — три телефонные кабинки. Выбираем из инвентаря карточку с телефоном принца Джеймса и кликаем ею на телефон. Габриэль докладывает о похищении сына принца и о похитителях (4), на что его собесед-



ник реагирует как-то странно, хотя и обещает прислать в городок своих людей. Дело явно нечистое. Во время разговора обратите внимание, что кто-то вошел в соседнюю кабинку и мог все подслушать. Повесив трубку, выходим, рассматриваем обувь незнакомца, безуспешно пытаемся подслушивать и выходим из гостиницы на улицу.

Вслед за нами выкатывается База. Ботиночки-то знакомые! Вот кто мог слышать разговор Габриэля с принцем. Оставим его в покое и пойдем поболтать с Мадлен Бутэн. Глядя на ее колыщущиеся формы, Габриэль как-то ухитряется складно говорить о туре, сокровищах и всем остальном (4). Вспоминаем о Базе и идем с ним потолковать, но он делает от нас ноги. Идем к книжному магазину — его окна выходят на заднюю часть микроавтобуса Мадлен. Во второй витрине слева пристально разглядываем книгу о Святом Граале (2), после чего топаем в музей (за фонтаном повернуть направо). Как только вошли, видим ящик для забытых вещей. Кликаем на красную шапку и слышим слова Габриэля, что подобную безвкусицу мог бы надеть только Моузли. Дальше по коридору сидит мадам Жерар. Заводим с ней знакомство, интересуемся Граалем (2), сокровищами (4) и всем остальным. Идем осматривать экспозицию. На лицевой стороне полотен рассказывается об истории городка от кельтов до тамплиеров (это чтобы все поняли, откуда тут могли появиться сокровища). На обратной стороне — повествование об основателе музея Сонье. Он еле-еле сводил концы с концами, потом вскрыл древнюю могилку, нашел какие-то старые манускрипты, скатался с ними в Париж и... вернулся миллионером. На свои деньги он отстроил церковь, дорогу,



прорыл канал, а по ночам втихаря копался в древних захоронениях. Остальное сами прочитаете. Спрятавшись за полотнами, кликаем на теток (Лили Ховард и Эстелла Стайлз) «ухом» — подслушиваем, значит. Они несут какую-то пургу о криптографии (2). Подходим, знакомимся (2), болтаем (2) и возвращаемся на площадь к фонтану. 44 очка.

День первый, 12:00–14:00

Возвращаемся в отель и идем в столовую, где становимся свидетелями разговора между Мадлен и австралийцем Джоном Уилксом (2). Подруливаем к Уилксу и, не давая ему поесть, знакомимся (2). Перебрасываемся парой фраз с Мадлен и поднимаемся на второй этаж. Здесь Эмилио База затеял обмен комнатами с парой Ховард-Стайлз (2), причем инициатором обмена был именно он. Запомним, что теперь База живет в номере 27, то есть в соседнем с нашим 25-м. Неспроста это все.

Покидаем гостиницу и идем в церковь (направо). В дверях слушаем спор аббата Арно и Виторио Бучелли (2) об одном изречении, после чего пожимаем руку аббату (2) и обсуждаем с ним все темы (8). По поводу тамплиеров аббат посоветовал обратиться к некоему Ларри Честеру — запомним это имя. Знакомимся (2) и болтаем с Бучелли (4). Этот кадр говорит охотно, но у него на лбу написано, что он гонит: и церковь не церковь, а аттракцион для туристов, и типа он ночью приехал поездом из Неаполя, и вообще в тур попал случайно и за сокровищами не охотится. Врет, редиска.

Возвращаемся в столовую в гостинице и застаем обедающих Лили и Эстеллу. Разговор с ними очков не приносит, зато Габриэль разродится комментарием (перевод вольный): «А, это те две английские курицы из музея». Поднимаемся на второй этаж и заходим в 33-й номер в гости к Моузли. Обсуждаем с ним первые две (!) темы под аккомпанемент чьего-то сопения и шуршания за дверью (2). Решаем конкретно дать в ухо шпиону и делаем на дверь sneak. Там с отсутствующим видом прогуливается База (5). Пожалеем мерзавца на этот раз и продолжим диалог с Моузли (4). Покидаем тот свинарник, в который наш приятель превратил комнату, и прихватываем стакан, оставленный Базой на тумбочке. Выходим из отеля. 81 очко.

День первый, 12:00–14:00

Выйдя за порог гостиницы, Габриэль засек отъезжающий мопед и подумал: «А чем я не байкер?!» В подворотне за фонтаном есть пункт проката — наш путь лежит туда. Механик извиняется (2), но дать байк не может, так как все они зарезервированы для тургруппы. Надо как-то вписаться в ее ряды, но для этого нужна наша фотка. Возвращаемся в отель и поднимаемся на второй этаж. Заходим в 33-й номер к Моузли задать ему вопрос про паспорт (2). Детектив демонстративно вытаскивает паспорт из заднего кармана брюк, вертит у Габриэля под носом и убирает обратно. Документ необходимо как-то выкрасть.

Выходим, на тумбочку напротив 27-го номера кладем конфету (там еще картина с пейзажем висит) и спускаемся вниз к клерку. Рядом с его столом есть доска с кнопками для вызова постояльцев. Жмем на кнопку 33-го номера (2). Снова поднимаемся на второй этаж по правой лестнице. Едем камерой по левому коридору и созерцаем выходящего Моузли, который отправится из своего номера направо, повернет и сделает остановку около тумбы с конфетой. Подгоняем Габриэля поближе, но пусть он прячется за углом до тех пор, пока Моузли не схватит конфету (нельзя, чтобы он нас заметил!). Кликаем на задний карман брюк детектива, и Габриэль, улучив момент, уведет паспорт (5). Сожрав конфету, Моузли отправится вниз, а мы забежим на секунду в его номер и свистнем с вешалки желтый пиджак (2).

Спускаемся вниз и мимоходом интересуемся у двух дам причиной их переезда (2). Идем в музей Сонье и забираем из ящика пропавших вещей красную кепку (2), после чего идем ко входу в церковь. Если стоять к двери лицом, то направо будет два параллельных прохода: один (тот, что левее) ведет вдоль стены церкви к кладбищу, другой (правее) приведет Габриэля к коту. Попытка погладить кошика приводит к его стремительному бегству через дыру в двери. Лепим кусок клейкой бумаги на дырку (2) и начинаем прикидывать, как заставить животину пролезть через нее еще раз и оставить нам на память клок своей черной шерстки. Кот теперь сидит на стене, слезать не хочет, а кинуть в него нечем. Возвращаемся ко входу в церковь и сворачиваем направо в левый проход (тот, который на кладбище). Видим, как аббат оставляет на подоконнике брызгалку и тактично удаляется. Забираем брызгалку (2) и топаем к коту, нещадно поливаем его водой (2), он спрыгивает, пролезает в свою щель — и клочок шерсти наш (2). Правда, кошкин вопль должен был быть слышен во всей Южной Франции.

Теперь как-то надо арендовать «Харлей», но сначала с чистой совестью замаскируемся под Моузли. Для этого заходим в инвентарь, кликаем сиропом на шерсть, получившимися усами на пиджак и шапкой тоже на пиджак (5). Теперь у нас есть маскировочный комплект, но рожица в паспорте слабо похожа на нашу. Входим в гостиницу, подходим к портье и дожидаемся его ухода (это можно ускорить, если кликнуть на доску с кнопками вызова гостей). Забираем ручку (2), лежащую на столе слева, и сваливаем. В инвентаре кликаем ручкой на паспорт Моузли (2) — подрисуем ему усы. Идем к механику и рядом с его конторой кликаем на себя маскировочным комплектом (10). Следует короткая анимация, после которой у нас оказываются ключи от мотоцикла, лопата и бинокль. Кликаем ключами на «Харлей», и перед нами разворачивается карта.

Едем в Chateau de Blanchefort. Слезаем с мотоцикла на парковке и ждем несколько секунд, пока на дороге не появится Уилкс на мопеде. Делаем на него follow, то есть Габриэль автоматически прыгает в седло и следует за мопедом до L'Ermitage — пещеры отшельника (2). Там австралиец установил бумкающую фигню, аналогом которой пользовались аборигены Дюны для привлечения внимания песчаных червей. Разговариваем

с Уилксом, читаем табличку, снова разговариваем (6) и возвращаемся на парковку, где кликаем блокнотом на номерной знак мопеда — FED039A (2).

Ждем проезжающего мимо микроавтобуса Мадлен, увязываемся за ним через follow и добираемся до Coume Sourde (2). Попытка разговора очков не приносит, поэтому возвращаемся в Chateu de Blanchefort. От парковки поднимаемся по тропинке направо вдоль стены, на следующем экране выбираем левую дорогу, ведущую на вершину горы. Тут развалины замка. Залезаем на круглую смотровую площадку, достаем и юзаем бинокль. Медленно ведем его вниз-вправо от огромной горы, пока не зажжется сигнал 50-кратного увеличения. Жмем на него и видим беспокойно бегающую Мадлен. Выключаем увеличение и двигаем бинокль направо и чуть вверх. На коричневом пятне снова зажжется сигнал увеличения, и мы видим Бучелли, разглядывающего что-то или кого-то в бинокль со смотровой площадки башни Tour Magdala в Rennes le Chateau (5). На горе нам делать нечего — возвращаемся к мотоциклу и едем на станцию Couiza. Здесь тусуется таксист, подвозивший ночью Габриэля до гостиницы. Просим рассказать его о двух мужиках с сундуком, а он начинает жаловаться на память. Возникает естественное желание освежить ее ударом лопаты по голове, но злобный интерфейс не позволяет мне этого сделать. Черт с ним, придется дать ему деньги — кликнуть на него бумажником (5) — и получить информацию о людях в черном.

Идем на станцию и беседуем с девушкой в кассе (4). От нее узнаем, что поезда из Неаполя не было, то есть Бучелли наврал. Подходим к расписанию и делаем на нем think (2). Одна из урн в зале ожидания опрокинута, и рядом с ней лежит записка. Забираем ее себе. На ней, кстати, записан номер мопеда Уилкса. Садимся на мотоцикл. 153 очка.

День первый, 16:00–18:00

Едем в L'Homme Mort. Находим Моузли и трижды (!) с ним говорим (2). Возвращаемся на парковку и зарисовываем в блокнот номерной знак его мопеда ASD257K (2). Отправляемся в Chateau de Blanchefort и ждем катающихся на двухместном мопеде теток. Делаем на них follow, но через полчаса Габриэль догадывается, что они просто ездят по кругу, и возвращается в Chateau de Blanchefort. Топаем к руинам замка, с которых мы осматривали окрестности в бинокль, и находим там Базу. Болтаем и снова разглядываем местность в бинокль. На том месте, где раньше можно было видеть Coume Sourde, теперь виден L'Homme Mort. Включив увеличение, становимся свидетелями столкновения Моузли и Мадлен (5).





Спускаемся к парковке, записываем номер красного мопеда Базы HLK814J (2) и идем по левой тропинке вдоль стены. В конце встречаем Уилкса, обещаем при случае набить друг другу морды и расходимся. Возвращаемся в Rennes le Chateau и видим микроавтобус Мадлен около отеля. Делаем look, чтобы и Габриэль отметил этот факт. Идем на кладбище за церковью и открываем окно, но не то, с которого мы увели брызгалку, а другое, в сарае рядом с деревом. Сквозь него слышим и видим, как Мадлен соблазняет аббата (5). Они выходят из комнаты, а мы дуем к Ларри Честеру (на карте есть маленький домик к северу от Chateau de Blanchefort). Стучимся в дом (2), получаем ценные сведения о тамплиерах от его хозяина (10) и возвращаемся к отелю. 181 очко.



День первый, 18:00–22:00

Около входа в гостиницу нас встречают Грэйс Накамура и двое шотландцев — МакДугал и Мэллори, присланные принцем Джеймсом. Вчетвером мы идем в номер Габриэля, беседуем и расходимся. Следим за шотландцами, которые явно топают на кладбище за церковью. Кликаем на саркофаг рядом с деревом и делаем hide. Шотландцы вытаскивают аббата из дома, допрашивают и уходят (5). В лепетаниях Арно проскальзывает одна интересная фраза: «Орден ничего не знает о похищении». Заглядываем в окно (то самое, через которое смотрели на Мадлен, соблазнявшую аббата) и видим, как Арно кому-то звонит по телефону. Кликаем на окно магнитофоном и получаем запись разговора на французском языке (7).

Идем в столовую в гостинице, где слушаем диалог Бучелли и Уилкса (2). Говорим с обоими, после чего выходим в холл поболтать с новым портье (4), от которого узнаем, что Бучелли прибыл в город после полуночи. Отправляемся в Chateau de Blanchefort и ждем появления машины шотландцев. Следуем за ними до дома Ларри Честера (2), но не заезжаем туда на мопеде, а возвращаемся снова в Chateau de Blanchefort и идем направо вдоль стены. На следующем экране поворачиваем направо (налево будет подъем на гору с остатками замка) и походим к дому с тыла. Делаем hide на дерево рядом с колодцем и видим, как Честер приветствует шотландцев каким-то странным рукопожатием (5). Они знакомы!

Едем в Rennes le Baines в таверну San Greal, общаемся с Бучелли и Уилксом, покидаем таверну, но перед отъездом записываем номер красного мопеда Бучелли в свой блокнот — VDG945F (2). Возвращаемся в Rennes le Chateau и во дворе механика записываем в блокнот номер мопеда теток FKS427G (2). Это возможно сделать, только если вы немного покатались вслед за ними сегодня. Идем в гостиницу, говорим с Базой в холле и проходим в столовую послушать болтовню Мадлен, Лили и Эстеллы. Уши завяли, можно идти к себе в номер. Там нас ждут Грэйс и Моузли. Говорим, демонстрируем на Моузли странное рукопожатие 2,5,3,1,4 (7), в котором детектив опознает масонское приветствие. Болтаем дальше с Грэйс (2), и первый день закончен. 219 очков.



День второй, 7:00–10:00

Пока могучий храп Габриэля сотрясает стены отеля, поиграем за Грэйс. Идем к столику с ноутбуком, берем со стола красную коробку для снятия отпечатков (1),

кликаем на компьютер. Подключаемся к базе данных по всяким потусторонним делам и лезем в поиск. Набираем слово VAMPIRES и читаем все статьи (1). Набираем HOLY GRAIL и опять все читаем (1). Выйдя из номера, Грэйс находит книжку «Секреты Святого Грааля» (2), зачитывает фрагмент текста и оставляет один листок из нее перед носом спящего Габриэля.

Спускаемся в холл переговорить с портье Жаном, затем идем в столовую, где напрашиваемся в группу к Мадлен, после чего втихаря бросаем ей одно непечатное словечко (2). Шагаем в церковь, находим на столике рекламный проспект (2) и изучаем его со всех сторон, после чего отправляемся в Tour Magdala. Если встать лицом ко входу в большое здание с витражами, то проход будет справа. Поднимаемся на самый верх башни, где встречаем аббата, который дает себя уговорить присоединиться к группе Мадлен (2). Осталось сбегать в комнату 33 за Моузли, спуститься в столовую, и тур начинается. Особо отметим шикарную футболку Моузли цвета раздавленной прудовой лягушки (янки, что с них возьмешь).

Первым делом осматриваем могилу художника Никола Пуссена. Все внимательно слушают Мадлен (4), кроме Базы, чертящего что-то на песке позади Грэйс. Копируем его рисунок — слово «SUM» — себе в блокнот (4) и болтаем со всеми. Вторая достопримечательность — развалины Chateau de Blanchefort (2). После лекции незаметно подходим к паре Мадлен–Уилкс и подслушиваем (2), то же самое делаем с парой Лили–Эстелла (2), но на этот раз их слышим не только мы, и вся тусовка начинает обсуждать «Красную Змею» (Le Serpent Rouge). Грэйс допрашивает всех присутствующих (4), но Моузли последним. Темы обсуждаются с ним в любом порядке (2), но о сокровищах надо говорить в самом конце (2). 252 очка.

День второй, 10:00–12:00

Снова играем за Габриэля. Подбираем листок со стола, оставленный Грэйс, забираем коробку, лежащую рядом с компьютером (1), открываем дверцу лифта для продуктов (серая дверца в стене). На выходе из номера сталкиваемся с Роксаной, убирающей в комнатах постояльцев (господи, какая она худенькая). Ждем, пока Роксана уберет нашу комнату, а потом начнет убирать номер Базы. После того, как она выйдет оттуда в первый раз и снова войдет, делаем sneak на дверь. Когда девушка пройдет в ванную, проникаем в комнату, открываем защелку лифта (2) и убегаем в коридор.

Роксана идет убирать номер 29, где живет Мадлен. Снова ждем, пока она выйдет и снова войдет, делаем sneak на дверь и, когда девушка зайдет в ванную, открываем балконную дверь и прячемся за ней (4). Роксана переходит в номер Лили и Эстеллы — 31, а мы выбираемся из 29-го (2) и повторяем этот же трюк с балконом в 31-м (4+2). В 21-м номере Бучелли (2) и 23-м номере Уилкса (2) открываем задвижки на на лифте, как это было проделано в комнате Базы. Благодаря девушке мы получили великолепный шанс покопаться в вещах гостей и удовлетворить свои клептоманские наклонности. Только свинарник Моузли для нас пока недоступен. Роксана запирает тележку в служебной комнате, и все номера к нашим услугам.

Лезем в номер 31. Сделав search на кровать, получим папку с документами (2), из которой заберем два листа (2). В ванной позаимствуем зубную пасту (2) и кликнем набором для снятия отпечатков пальцев на ручное зеркало, лежащее на раковине. Берем кисточку, суем в порошок и, зажав левую кнопку мыши, начинаем возить по верхней части ручки зеркала. Скоро покажется отпечаток одного пальца. Снимем его куском клейкой ленты и отправим в белую штуку в левой части коробки (2). Идем в 29-й номер. В верхнем ящике тумбы находим определитель координат, сотовый телефон и карту, но взять разрешают только карту (2). Через search находим под кроватью чемодан с пистолетом, снимаем отпечаток пальца со ствола (2), прячем чемодан обратно и спускаемся на первый этаж в холл. Происходит автоматический разговор с Жаном (2) — что-то ориентация его мне кажется подозрительной. Попытка прорыва на кухню разбивается о совесть Габриэля, поэтому надо вновь тащиться к портье и чесать языком (2).

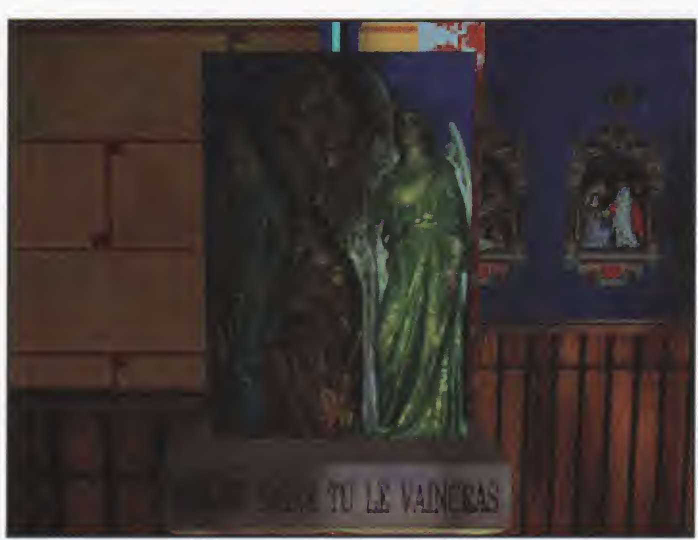
Наконец-то нас пустили на кухню. Открываем дверцу лифта по левую руку, крутим рычаг, чтобы опустилась платформа, и залезаем внутрь (2). Кликаем на веревку, и Габриэль поднимает сам себя на второй этаж. Протискиваемся в нижнюю дверцу (4) — это комната Уилкса. Тут нужно только прочитать письмо от издателя, лежащее на столе (1). Возвращаемся в лифт и лезем в верхнюю дверцу (4) — комнату Бучелли. В верхнем ящике комода обнаруживаем одежду священника. Роемся в черных брюках, достаем билет на поезд (4), заходим в инвентарь и думаем о билете — он на поезд из Рима. С замка чемодана снимаем отпечаток пальца итальянца (2) и через лифт спускаемся на кухню. Закрываем эту дверцу и переходим к лифту по другую сторону входной двери. Поднимаем себя на второй этаж: нижняя дверца ведет в наш номер, верхняя — в номер Базы, туда и лезем (4). Снять отпечатки пальцев с портрета на столике не удается, прочитать книгу на арамейском языке тоже, даже найденный под подушкой кусок тряпки (2) не дают забрать.

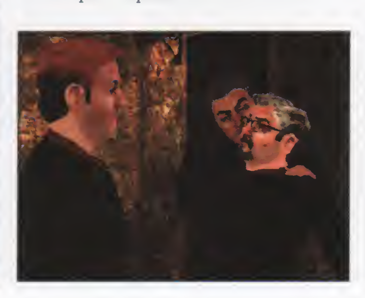
Покидаем комнату и идем на кладбище за церковью, дабы собрать какие-нибудь улики против аббата. Пытаемся открыть окно офиса аббата, но удается сделать лишь узкую щель (2) — заело чтото. Смазываем раму зубной пастой и теперь открываем окно полностью (2). Лезем внутрь, отпираем ящик стола, читаем журнал (2) и снимаем отпечаток пальца с лицевой стороны пачки сигарет (2). Закрываем ящик, разглядываем портрет с надписью Francois, Duke de Lorraine 1983 и возвращаемся в свой номер в гостинице. Собранные Габриэлем данные необходимо втиснуть в комп. Включаем его и жмем ADD DATA. Открывается инвентарь, выбираем карту и кликаем на нее SCAN INTO SIDNEY. Карта отсканирована (1). Аналогичную процедуру повторяем с двумя листками бумаги из комнаты теток (2), четырьмя отпечатками пальцев (4) и четырьмя листками с номерами мопедов (4). Номер мопеда Моузли в базу можно не вносить.

Теперь надо раскидать полученные файлы по подозреваемым. Жмем SUSPECTS в главном меню. Выбираем человека из SUSPECTS LIST, открываем в OPEN соответствующий ему/ей файл с отпечатком или номером мопеда и жмем LINKS->LINK TO SUSPECT. Соединили восемь файлов (8). Соединение отпечатка из комнаты теток или номера их мопеда с личным делом Эстеллы очков не приносит. Выходим в главное меню, жмем ADD DATA и сканируем аудиозапись телефонного разговора с аббатом. Жмем TRANSLATE, открываем файл ABBE_TAPE, устанавливаем перевод с французского на английский и жмем TRANSLATE NOW (4). Оказывается, аббат звонил Великому Магистру, но, судя по содержанию, Орден не замешан в похищении. Выключаем комп и идем возвращать некоторые позаимствованные вещи хозяевам: карту Мадлен (1), два листа бумаги теткам (1). Спускаемся в холл, где Роксана предлагает Габриэлю сделать баа-альшой сэндвич. Почему при этом она так интенсивно вращала бедрами?.. 344 очка.

День второй, 12:00–14:00

Экскурсанты приезжают в Chateau de Serres, и управление переключается на Грэйс. Идем за всеми в дегустационный зал и дважды говорим с аббатом (2), который занят поеданием халявной закуски. Кстати, рожа у местного бармена сильно напоминает лицо несвежего покойника — напряжение растет. Покидаем зал и проходим под каменной аркой. Из подвала отчетливо слышится плач ребенка, но двери заперты, и надо идти в обход, то есть лезть на крышу — делаем climb на черепичную крышу сарая (2) и созерцаем акробатические движения Грэйс. По растениям на стене доползаем до открытого окна (4). От-









крываем гардероб и зарисовываем в блокнот странные символы (2). НЕ ЗАКРЫВ гардероб, идем к сундуку и открываем его (2). Грэйс видит детскую ногу, ойкает и с грохотом роняет стопудовую крышку сундука.

Снизу из библиотеки поднимается месье Монтро, поэтому нам надо быстро кликнуть на открытый гардероб и сделать hide (2). Монтро уже собрался обнаружить наше убежище, когда его снизу позвала Мадлен. Покидаем шкаф, открываем сундук, сдвигаем вещи в сторону и видим куклу (2). Видок у нее... заикой можно остаться. Спускаемся в библиотеку и лезем в ящик стола. Юзаем коробку на книгу и снимаем отпечаток пальца с ее правого нижнего угла (2). Теперь читаем, не забыв перевернуть первую страницу, чтобы посмотреть на рукописные листы (2). Смотрим на портрет Монтро и замечаем нечто странное в одном глазу. Двигаем стул (2), карабкаемся на него и через inspect смотрим на картинку в глазу (2). Если стоять за столом, то на ближней левой ножке видна кнопка. После ее нажатия (2) включаются лазеры в пяти головах. Надо так их повернуть, чтобы лучи образовали пентаграмму, то есть повернуть их по одному разу в одну сторону. Я поворачивал влево (5). В полу открывается потайной ход. Идем два шага прямо, направо и прямо до конца. Упираемся в дверь, из-за которой доносится плач ребенка.

Входим и обнаруживаем, что «плакала» давилка винограда (2). В качестве оператора там суетится старая карга с тем же мертвенно-бледным лицом, как у бармена. Едва начав разговор, Грэйс делает ноги (5). Снаружи ее встречает Моузли, и вся группа топает к Креслу Дьявола, где обнаруживает... тела МакДугала и Мэллори с перерезанными горлами. Слышатся дружные ахи, и все ощущают небольшое землетрясение, вызванное плавным обморочным падением немало весящей Лили Ховард. 382 очка.

День второй, 14:00–17:00

Экскурсанты, еле сдерживая понятные позывы, ввалились в гостиницу. Пока Грэйс будет сидеть за компом, мы с Габриэлем спустимся в холл. Говорим с напивающимся Уилксом (2) и идем к телефонам. В центральной кабинке кто-то говорит по-итальянски. Наверняка, Бучелли. Быстро кликаем магнитофоном на занавеску (2) и получаем запись разговора итальянца с неким падре (5). Проходя мимо пьющих Уилкса и Бучелли, отметим, что стакан у первого зеленый и круглый, а у второго — серый и граненый. Возвращаемся в номер побеседовать с Грэйс и выходим на улицу.

Наш путь лежит в башню Tour Magdala, чтобы поговорить с аббатом (2). Забираем свой байк и едем к Креслу Дьявола (Armchair of the Devil). Там, где Габриэль слез с мотоцикла, видны следы шин. Исследуем (2) и идем по ним. Находим машину шотландцев, исследуем следы шин около задних колес (2) и кликаем блокнотом на шину (2). Возвращаемся на парковку и идем по указателю непосредственно к Креслу. Трупы никто не убрал, а рядом тусуется некрофил Моузли. Следует автоматический разговор (2), в конце которого Габриэль высказывает версию о вампирах (2). Кликаем по отдельности на тело, лицо (2) и разрез на горле. Говорим с Моузли на остальные темы. Встаньте лицом к креслу и повернитесь на 90 градусов против часовой стрелки. Видите самое крайнее правое дерево без веток? Идем к нему и находим лужу крови. Смотрим на нее (5) и четыре темных пятна — следы от колен жертв (2). Думаем о следах два раза и смотрим два ролика (2+2).

При попытке выйти с локации встречаем Мадлен, вызвавшую полицию. Сигналы французских ментов (пентов) уже слышны, и Габриэль с Моузли предпочитают вернуться в отель. Тут же снова садимся на мотоцикл и едем в L'Ermitage. На той же стороне дороги, где стоит наш байк, находим следы шин и кликаем на них имеющимся у нас рисунком протектора покрышек машины шотландцев. Они совпадают. Едем к дому Ларри Честера. Заходим в дом, говорим с хозяином сперва только о трупах (2+2), а уж затем о масонском рукопожатии (4). В итоге нас просят выйти вон. Через окно видим, как Честер кому-то звонит и устанавливает будильник, после чего уходит пешком в сторону развалин Chateau de Blanchefort. Юзаем вешалку на окно. Габриэль распрямляет ее, просовывает сквозь дыру в стекле, поворачивает часы лицом к себе и узнает установленное Честером время — 2 часа ночи (7).

Попытка проследовать за Честером и поговорить провалилась, поэтому возвращаемся в отель, где становимся свидетелями случайного столкновения Базы и Эстеллы (2). После извинений База плюхается в кресло, дама выходит на улицу, а мы за ней. Видим, как она отъезжает на мопеде, и сами садимся на мотоцикл. Едем в Chateau de Blanchefort, дожидаемся Эстеллу и следим за ней до непонятной локации в лесу (2). Делаем остановку и топаем по тропинке. Расспрашиваем Эстеллу обо всем (4) и назад в отель. Поднимаемся в свой номер, беседуем с Грэйс и Моузли (10), а после ухода детектива снимаем отпечаток его пальца с правого верхнего угла этикетки оставленной им бутылки (2).

Спускаемся в холл. База ушел, и мы можем спокойно снять отпечаток пальца Уилкса с зеленого стакана (2). Отпечаток Бучелли у нас уже есть, поэтому его стакан можно не трогать. Просим портье разбудить нас в 2 ночи (2) и возвращаемся в свой номер. Включаем комп, жмем ADD DATA и вводим отпечаток Уилкса (1) и аудиозапись Бучелли (1), затем присоединяем файл с отпечатком к делу Уилкса (1). В главном меню жмем TRANSLATE, открываем аудиофайл разговора Бучелли и переводим ее с итальянского на английский (3). В главном меню жмем MAKE ID, выбираем себе документы репортера «Нью-Йорк Таймс» с габриэлевской фоткой и делаем PRINT IDENTIFICATION (2) — липовое удостоверение у нас в инвентаре. Едем в Chateau de Serres. Проходим через ворота к дороге и сравниваем рисунок шины с отпечатками на земле (4). Стучимся в двери главного здания и суем удостоверение (5). Из дома выходит Монтро, и мы заваливаемся в дегустационный зал поболтать о куче вещей (8). Возвращаемся в отель доложить Грэйс о встречах с Честером и Монтро. 476 очков.

День второй, 17:00–22:00

Переключились на Грэйс. Подходим к номеру теток и подбираем с пола стакан (2). Кликаем им на дверь и подслушиваем. Ничего ценного. Спускаемся в холл поговорить с ночным портье Симоной. Опять ничего. Ладно, пробуем сунуться в столовую. Подслушиваем разговор Габриэля и Моузли, а затем подсматриваем, как Мадлен грязно домогается Габриэля без особого сопротивления с его стороны (5). Подходим к говорящим, мысленно плюем в их наглые рожи и перебрасываемся парой слов с Бучелли. Идем на улицу, где болтаем с сидящим на лавке Базой. Двигаем в музей, срываем с его двери конверт и получаем полный текст Le Serpent Rouge (2). Внимательно читаем все страницы и думаем над обеими частями первой страницы. Снимаем отпечаток пальца с правого верхнего угла конверта — как-нибудь потом проверим, чей он (2). Идем в церковь и осматриваем все объекты, упомянутые в рекламном проспекте, который мы когда-то здесь же и взяли. Стучимся в комнату аббата и обсуждаем с ним все подряд (4). Кликаем на портрет и спрашиваем о нем у аббата. Кликаем еще раз, чтобы узнать мнение Грэйс на этот счет. Кликаем на шахматную доску, думаем и получаем ответ: пол в церкви — это шахматная доска!

Идем к статуям четырех ангелов около выхода из церкви и кликаем на нижнего из них. Выбираем TRACE, и загорается точка. Аналогично поступаем с правым, верхним, левым и еще раз с нижним (2) — порядок важен. Возвращаемся в номер и садимся за комп. Добавляем в базу два отпечатка (2) — Монтро и неизвестный с конверта, листок со знаками из дома Монтро (1), листок со сло-

вом SUM (1). В главном меню жмем ANALYSE, открываем файл со знаками, и SIDNEY сообщает, что ответ на этот запрос придет позднее по электронной почте (2). Добавляем в дело Монтро файл с его отпечатком (1). В том же разделе SUSPECTS открываем файл с неизвестным отпечатком и жмем LINKS->MATCH ANALYSE, чтобы сравнить его с уже имеющимися в базе.

Облом, нет такого. Начинаем ломать мозги над Le Serpent Rouge. Делаем SEARCH слова RA, затем в главном меню жмем ANALYSE и открываем файл с картой местности. START ANALYSIS — для получения графического файла, MAP->ENTER POINTS — для рисования точек на карте. По правой карте бегаем мышкой, на левой получаем более подробный вид. Одну точку ставим на Chaute de Blanchefort, вторую — на Rennes le Chateau. Жмем START ANALYSIS и получаем прямую, проходящую через две точки, и локацию Arques (5). В главном меню выбираем ANALYSE, открываем файл с первым парчментом (первый из двух скопированных у теток листков), START ANALYSIS. Появляется сообщение о наличии на листке скрытых сообщения и рисунка. Рисунок смотрим через GRAPHIC->VIEW GEOMETRY (2), записку расшифровываем через TEXT->EXTRACT ANOMALIES (2), указав французский язык. Открываем второй парчмент и жмем START ANALYSIS. Для поиска скрытого рисунка жмем GRAPHIC->VIEW GEOMETRY (4), для текста TEXT->ANALYSE TEXT (2), указав французский язык, для поворота значка GRAPHIC->ROTATE SHAPE (2). Снова открываем файл карты, жмем MAP->ENTER POINTS и рисуем четыре точки в городах Coustaussa, Bugarach, St.Just et le Bezu и Rennes le Chateau, то есть там, где стоят странные статуи Марии Магдалины (хинт: нужные места подсвечиваются розовым цветом на левой карте).

START ANALYSIS приводит к вопросу о форме фигуры. Жмем GRAPHIC->USE SHAPE и выбираем круг. Кликаем на верхнюю часть нарисованного круга, он меняет цвет, и тут же изменяется курсор. Теперь нам предстоит то изменять радиус круга, то перемещать его центр по карте, пока мы не получим такой круг, на котором будут лежать все четыре точки (5). Координаты центра этого круга совпадают с локацией L'Ermitage и попадают в наш инвентарь.

Грэйс спешит поделиться открытием с Габриэлем, но тот вместе с Моузли и Мадлен отправляется в бар городка Rennes le Bains, за что тут же получает комплимент — «придурок» (2). Видим, как с улицы приходит База и садится рядом с Бучелли. Идем в столовую, справляемся у теток о здоровье и возвращаемся в холл. Теперь База сидит со стаканом в руке — запомним его форму, чтобы потом снять с него отпечаток пальца. Возвращаемся в номер к компьютеру. Ищем слова QUATERNITY (1), ST MICHAEL (1), PYTHAGORAS (1) и проходим по всем найденным линкам. После прочтения понимаем, что на карту надо добавить квадрат. В главном меню жмем ANALYSE, потом GRAPHIC->USE SHAPE и выбираем квадрат. Кликаем на его границу и разными курсорами растягиваем, поворачиваем и перемещаем его так, чтобы круг оказался вписанным в него (5). Угол поворота квадрата остается неопределенным, но надеемся найти подсказку в части Taurus текста Le Serpent Rouge — открываем текст в инвентаре, думаем конкретно над этим куском и над расшифрованным сообщением из парчмента. Возвращаемся к карте, жмем MAP->ENTER POINTS. Одну точку в Chateau de Serres, другую — на пересечении парижского меридиана с кругом и предыдущей прямой. START ANALYSE проводит касательную к окружности (2). Вращаем квадрат так, чтобы одна его сторона совпала с этой касательной (5).

Спускаемся в холл гостиницы. Тетки ищут партнеров по бриджу. Ими становятся Бучелли и База (2). Пусть играют во что угодно, а нас интересует факт долгого отсутствия Уилкса и базин стакан, чтобы снять отпечатки. Странно, но База не оставил ни одного отпечатка. Возвращаемся в номер. Заходим в инвентарь и думаем над отрывками Gemini и Cancer из Le Serpent Rouge. Делаем поиск в базе двух ключевых слов: ASMODEUS (1) и CHESSBOARD (1), заглядывая в линки DUALITY (1) и CATHARS. Из прочитанного надо запомнить гексаграмму. Снова редактируем карту. Жмем MAP->DRAW GRID, выбираем пункт FILL SHAPE, формат 8x8, и нарисованный ранее квадрат расчерчивается в шахматную доску (5). Появляется Уилкс и предлагает что-то отпраздновать. Через некоторое время Грэйс и укушавшийся «в слюни» австралиец заваливаются к нему в номер, где Грэйс получает доступ к спутниковой карте местности, а Уилкс — удар по почкам. 549 очков.



День третий, 2:00

Габриэль снова на тропе войны: он должен выяснить, почему Честер поставил будильник на два часа ночи. Выходим из отеля, садимся на «Харлей» и едем в Chateau de Blanchefort. Оттуда пешком пробираемся к дому Честера и делаем sneak на окно. Честер выходит из дома с лопатой и свертком, идет за дом и открывает тем самым новую локацию (5). Следуем за ним и видим, что Честер зачем-то закопал сверток и возвращается домой. Идем на то место (именно на то) и с помощью лопаты откапываем манускрипт Most Holy and Sacred Bloodline (4). Изучаем его, обнаруживаем, что настоящая фамилия автора Синклер, снимаем отпечаток рядом с буквой 'e' в слове bloodline и возвращаемся к мотоциклу.

Мимо проезжает черный «седан» похитителей, но догнать его Габриэль не успевает (2). Едем в L'Homme Mort и обнаруживаем Моузли, копающего траншею (в два часа ночи). Присаживаемся на край ямы позади него и говорим дружеское «хай». Пульс Моузли утраивается, но от разрыва сердца он так и не умирает. После выяснения отношений детектив сматывается (2), а мы возвращаемся к себе в гостиницу. Постельная сцена. 564 очка.

День третий, 7:00-10:00

Пока Габриэль спит, играем за Грэйс. Берем со столика ключи от Харлея (2) и читаем книгу Честера (2). Выходим в коридор и юзаем стакан на дверь в номер Моузли. Открываем дверь любезно одолженным детективом ключом (2). Поиски под кроватью, в шкафу, чемодане успеха не принесли, но в куче одежды на полу подбираем координатное устройство (4). Думаем о нем в инвентаре, спускаемся в столовую поговорить с тетками и отправляемся в музей, чтобы разузнать о причастности художников Никола Пуссена и Давида Тенье к общей загадке. Из верхней части стойки берем по одной открытке с репродукциями картин Les Bergeres d'Arcadie Пуссена (1), The Temptation of St.Anthony (1) и St.Anthony and St.Paul (1) Тенье.

Говорим с мадам Жерар о конверте, выходим на улицу и лезем в башню Tour Magdala поговорить с аббатом. Спускаемся в пункт проката мопедов и с заднего сидения мопеда теток забираем бинокль (2). Садимся на «Харлей» Габриэля и едем в L'Ermitage — центр круга на нашей карте. Заходим в пещеру и забираем прилепленный к стене листок (2). Выходим наружу, кликаем координатным устройством на себя, смотрим в листок с координатами центра круга — 2-18'47" долготы и 42-54'56" широты. Сделаем всего пару шагов от входа в пещеру и попадем в этот самый центр. Грэйс чертит на земле крест (2). Берем лопату и некоторое время роемся в этом месте (2). Безрезультатно. Думаем об ин-











формационном щите и о скале справа от входа в пещеру. Смотрим на открытку с картиной Тенье St.Antony and St.Paul в инвентаре и понимаем, что стоим на том самом месте, которое там изображено!

Юзаем открытку на скалу (5), кликаем на скалу и выбираем point up — иконку с пальцем (2). Грэйс отмечает, что Святой Павел на картине показывал на северо-восток. Возвращаемся в свой номер в гостинице и садимся за комп. Сканируем три открытки (1+1+1), ищем слова SOLOMON (1) и SEAL OF SOLOMON (1). Думаем об отрывке Leo из Le Serpent Rouge и ищем слово SHEPHERDS. Анализируем картину Пуссена, делаем GRAPHIC->VIEW GEOMETRY (2) и видим скрытую гексаграмму, делаем GRAPHIC->ZOOM&CLARIFY (2), читаем скрытое сообщение Et In Arcadia Ego и сохраняем его в новом файле. Анализ первой картины Тенье — The Temptation of St.Anthony — ни к чему не приводит, а во второй есть и рисунок, и сообщение (2), получаемые соответственно по GRAPHIC->VIEW GEOMETRY и GRAPHIC->ZOOM &CLARIFY.

Еще раз читаем отрывок Leo и открываем карту. Жмем MAP->ENTER POINTS, одну точку ставим на могилу Пуссена на северо-востоке, другую — в центр круга. Жмем START ANALYSIS и получаем еще одну прямую (5). Спускаемся в столовую поговорить с Бучелли (2) и Моузли. Едем в L'Homme Mort, находим там копающую яму Мадлен, обсуждаем с ней Моузли (2) и едем назад в гостиницу продолжать исследования. Перечитываем отрывок Virgo из Le Serpent Rouge. Ищем слова ST.VINCENT (1), TEMPLE OF SOLOMON (1), TEMPLE DIAGRAM (2) и еще раз читаем линки о Храме Соломона. Обращаем внимание на соотношение длины и ширины храма 4:1.

Идем строить точки на карте. Жмем MAP->ENTER POINTS, ставим точки в углах прямоугольника, образованного двумя средними столбцами шахматной доски, идущими с юго-запада на северо-восток. Делаем START ANALYSIS (5). Соотношение длины и ширины получившегося прямоугольника тоже 4:1. Кстати, прямоугольник совпадает с тем пятном на спутниковой карте Уилкса. Наверное, под этим районом имеются крупные пещеры. Читаем отрывок Libro, ищем слова SOUL (1) и HEXAGRAM (1), издеваемся над картой: GRAPHIC->USE SHAPE, выбираем гексаграмму, помещаем ее центр в центр круга, растягиваем так, чтобы вершины легли на окружность (вписываем гексаграмму в окружность), поворачиваем до тех пор, пока одна из вершин не совпадет с той точкой на северо-востоке, где пересекается куча линий (5). Грэйс записывает координаты северо-западной и юго-восточной вершин на листок. 628 очков.

День третий, 10:00–12:00

На фоне разговора Габриэля с Моузли Жан и Роксана входят в номер Уилкса. Как только Моузли уходит к себе в номер, бросаемся к двери 21-го номера и подслушиваем (2). Входим (2), и нас вежливо выставляют вон. Идем в служебную комнату, чтобы поговорить с Роксаной, она впускает нас в комнату Уилкса (2). Смотрим в открытое окно, копаемся в кровати, трогаем полотенца в ванной. Выводы: в постели ночью кто-то спал, но утром этот кто-то не заходил в ванную. Стучимся к Моузли и обсуждаем центральное событие минувшей ночи (2). Спускаемся к портье Жану поговорить о Уилксе. Едем в L'Homme Mort и на том экране, где копали яму Моузли и Мадлен, находим большие следы (2) и автоматически идем по ним.

Оп-ля, нашли труп Уилкса (5). Ему перерезали горло так же, как и шотландцам. Думаем о трупе и обыскиваем. Обнаруживается письмо австралийца к своему издателю (2). Читаем и думаем о письме. За камнями смотрим на лужу крови (1) и на отпечатки колен (1). Едем в тот лес, где тусовалась Эстелла — Lady Howard and Estelle's Site, а тетки уже здесь. Болтаем с ними и уезжаем к Poussin's Tomb. На холм, находящийся на той же стороне, что и парковка, ведет узкая тропинка. Забираемся по ней, обнаруживаем медитирующего Базу, говорим с ним (2) и возвращаемся к себе в гостиницу. При попытке войти с свой номер Габриэль сталкивается с выходящим оттуда с толстой газетой Моузли, который быстро удаляется в свой номер, куда через пару секунд забегает и Мадлен (2).

Входим в свой номер и, пока Грэйс принимает душ, скармливаем компьютеру отпечаток Честера-Синклера (1) и добавляем полученный файл к его личному делу (1). Отправляемся за «Харлеем» и едем навестить этого «писателя». Честер-Синклер раскалывается насчет своей принадлежности к масонству и нехотя отвечает на все наши вопросы (6). Особо отметим, что Монтро не масон. Возвращаемся в свой номер. При попытке открыть дверь из номера Моузли выходит Мадлен с толстой газетой и медленно топает по коридору (2). Проследуем за ней с помощью камеры и увидим, как на мгновение высунется голова шпионящего Базы. Заходим в свой номер и обсуждаем с Грэйс все темы (6). Слышим, как во двор въезжает машина принца Джеймса, и спешим отвезти манускрипт Честеру-Синклеру, но... упппс, манускрипт у нас сперли. Подозрение падает на Моузли. 669 очков.

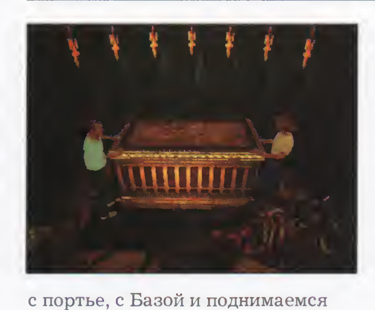
День третий, 12:00–15:00

Выйдя за дверь, засекаем Бучелли, выходящего из номера Мадлен все с той же толстой газетой в руках (2). С помощью камеры провожаем его до номера. Юзаем стакан на номер Мадлен — там никого нет. Юзаем стакан на номер Бучелли и слышим шорох переворачиваемых страниц. Идем в свой номер и включаем компьютер. В почте лежит письмо с планом Храма Соломона (2). Храм разбит на три части, в соотношении по длинам 1:2:1, то есть помещения в концах храмах — Holy of Hollies (северный конец) и Porch (южный) — квадратные. Переходим к карте, добавляем через MAP->ENTER POINTS четыре новые точки с таким расчетом, чтобы новые линии отсекли участки 2х2 — шахматные клетки с обоих концов нашего прямоугольника 8х2. Жмем START ANALYSIS (5). Читаем отрывок Scorpio из Le Serpent Rouge и добавляем еще одну точку — в центр Holy of Hollies (северный конец Храма размером 2х2 клетки), на подробной карте там находится Pech Cardou. Новая локация получает название The Site (5), и ее координаты записываются на листок в инвентаре.

Спускаемся в столовую, подслушиваем диалог теток (2), пробуем с ними поболтать и идем за «Харлеем». На карте появились три локации: The Site, юго-западный и северо-восточный концы гексаграммы. Едем в северо-восточный конец, но там все огорожено забором. Снимаем с забора листок (2) и смотрим в сторону большого валуна справа от мотоцикла. Чуть правее валуна вдалеке виднеется красноватая башня. Думаем о ней и мысленно связываем со «стражами» из отрывка Scorpio. Едем к юго-западному концу гексаграммы. Идем между двумя скалами к нагромождению камней и находим красный платок (2). Юзаем определитель координат на себя (2), узнаем, что точка на карте совпадает с кучей камней рядом, поэтому внимательно смотрим на нее.

Она явно искусственного происхождения! Берем лопату и откапываем вход (5). Находим еще одну записку (2). Уезжаем в Rennes le Bains (мотоцикла не видно, ну и ладно, просто кликайте в сторону выхода из локации). Заходим в таверну пообщаться с Моузли и Габриэлем, но что-то они неразговорчивы. Едем к The Site, с мотоцикла Грэйс слезет на парковке в Chateau de Blanchefort. Переходим дорогу и реку. Включаем координатное устройство и ищем центр Holy of Hollies (2) — он находится на правой части лужайки рядом со скалой. Грэйс чертит крест, после чего о нем надо подумать. Пытаемся копать в этом месте (2), но безрезультатно. Снимаем с дерева очередную записку (2), возвращаемся на парковку и лезем к развалинам Chateau de Blanchefort. Достаем бинокль и смотрим на гору Mont Chardou. Справа от нее виднеется оранжевая скала. Включаем увеличение и видим припаркованный мопед Бучелли (5). Спускаемся на парковку и едем к оранжевой скале (Orange Rock). Поднимаемся по тропинке между скалами и находим кучу свежей земли.

Кто-то совсем недавно тут копался. Откапываем манускрипт Честера-Синклера (4) и снимаем с него сразу три отпечатка (2+2+2) — все они расположены вдоль правого края. Едем в лес к теткам поговорить (2). Возвращаемся в Rennes le Chateau, лезем на башню Tour Magdala, где болтаем с Мадлен. Идем в холл гостиницы, где нас встречает принц Джеймс (2), который очень хочет видеть Габриэля с докладом. Говорим



с портье, с Базой и поднимаемся в номер, чтобы засесть за компьютер. Ищем выделенные слова с трех найденных записок: MAGI, OSIRIS и BLOODLINE. Сканируем три новых отпечатка, сравниваем их с имеющимися в базе (1+1+1) и подкалываем к личным делам соответствующих подозреваемых: #1 — Бучелли, #2 — Мадлен, #3 — Моузли. Перечитываем отрывок Ophiuchus из Le Serpent Rouge. В главном меню жмем TRANSLATE, открываем файл SUM_Note и делаем перевод с латинского на английский (2). Открываем файл ARCAD_TXT, делаем перевод с латинского на английский и добавляем недостающее слово SUM (5). В главном меню жмем ANALYSE, открываем файл ARCAD_TXT и анализируем. Жмем TEXT->ANAGRAM PARSER и получаем длинный список слов-кандидатов. Смотрим на картину Тенье Les Bergeres d'Arcadie. Выбираем слова ARCAM, TANGO i DEI (TOMB, I TOUCH и GOD, если по-английски), еще одно слово — IESU — добавит комп (20). Читаем отрывок Sagittarius и открываем многострадальную карту. К северу от Pech Cardou между Peyrolles и Chateau de Serres на подробной карте видим кривую линию, перечеркнутую маленькими черточками через небольшие интервалы. Ставим на ней несколько точек, начиная от круга в районе Peyrolles и до конца в районе Chateau de Serres. Жмем START ANALYSIS и получаем «красного змея» (5). Выключаем комп, Грэйс автоматически разгадывает последний отрывок, и тут входит Моузли, сообщающий о том, что Габриэль собирает митинг в столовой. 761 очко.

День третий, 15:00–18:00

На митинге присутствовали: Габриэль с Грэйс, Мадлен, Моузли и Бучелли. Габриэль называет имена воров в следующем порядке: первый — Моузли (2), вторая — Мадлен (2), третий — Бучелли (2). Грэйс демонстрирует выкопанный манускрипт (10), и трое «подсудимых» начинают себя отмазывать (10). Моузли оказывается агентом ЦРУ (а я-то думал, что в этой конторе круглых дэбилз не держат), Мадлен — агент французских спецслужб, а Бучелли — агент Ватикана. Хорошая компания подобралась. Все расходятся. Идем к себе в номер поговорить с Грэйс. Решаем, что из списка подозреваемых надо выкинуть масонов, аббата, агентов. Остаются База, тетки и Монтро. Идем на Villa Bethania — дом с витражами, в котором остановился принц Джеймс, а после разговора с ним (8) лезем на башню Tour Magdala для встречи с аббатом (8).

Едем в лес к теткам. Эстелла копает, Лили спит. Так и хочется стащить ее в выкопанную яму, забросать землей и утрамбовать. Говорим с Эстеллой, возвращаемся на парковку и в коляске мопеда находим бутылку из-под воды. Кликаем на нее набором для снятия отпечатков и снимаем пальчик Эстеллы над этикеткой (2). Едем в отель, поднимаемся в номер и включаем компьютер. Вводим отпечаток Эстеллы (1) и добавляем его к ее личному делу (1). Отправляемся в Chateau de Serres. Ворота закрыты, поэтому просто перелезаем через них. Следует разговор со слугой, а затем с самим Монтро (5). После закончившейся порезом руки экскурсии в винный погреб идем в правую от Габриэля сторону в гараж (2). Зажигаем свет и видим черный «седан» похитителей ребенка. Исследуем летучих мышек под потолком (2) и в панике убегаем. На улице Габриэль встречается взглядом с убийцами единорога из своего видения и делает ноги. За ним, естественно, гонятся. 818 очков.

День третий, 18:00–21:00

А в это время в отеле Грэйс дочитала книгу и садится за комп. Читаем поступившее письмо (5) и выдвигаем версию о вампиризме Монтро. Ха, достаточно было один раз взглянуть на его лицо и не морщить ум. Исследуем неизвестный отпечаток из файла LSR_PRNT и обнаруживаем, что он принадлежит Эстелле (4). Спускаемся в столовую поговорить с тремя агентами. В холле справляемся у портье Симоны о Габриэле и говорим с Эстеллой. Она соглашается обменять наш текст Le Serpent Rouge на фотографию одного артефакта, найденного неким доктором Веном двадцать лет назад в пещерах горы Mont Chardou (5). Выходим на улицу и видим, как База направляется на кладбище за церковью. Следуем за ним, автоматически прячемся за деревом и подслушиваем разговор Базы с Месми, слугой принца (10). Окончательно перестаем понимать, кто здесь за кого, поэтому идем в отель, чтобы поговорить с Базой по душам (5) в его 27-м номере. Эмилио База и Месми оказались членами тайного братства, существующего уже тысячи лет, — масоны, тамплиеры и сионский приорат отдыхают. Заодно узнаем об обществе вампиров с Монтро во главе. 847 очков.

День третий, 21:00–0:00

Начинается «совет в Филях»: Грэйс, База, Габриэль, Месми и Моузли. Первые двое остаются в номере, остальные лезут в пещеру в северо-западном конце гексаграммы. Кликаем на любую пустую (без символа) клетку и говорим с Грэйс. Повторяем процедуру. «Думаем» на любую из восьми дверей напротив. Условия головоломки: пройти по всем клеткам с мечами по одному разу, начав с любой из восьми клеток первого ряда и остановившись на клетке перед пятой слева дверью (там круг нарисован). Ходить можно только «конем», при этом наступать на черепа запрещается, а всякая пустая клетка, с которой вы спрыгиваете, обрушивается вниз, так что второй раз ее не используешь. С клеток первого ряда можно спрыгнуть на пол, и тогда головоломка вернется в начальное состояние. Если обозначить столбцы слева направо цифрами от 1 до 8, а строки снизу вверх буквами от A до H, то вариант может быть следующий: A1, B3, A5, B7, D8, F7, H8, G6, H4, G2, E3, F1, G3, H1, F2, D1, B2, D3, E1, C2, A3, B1, C3, A4, B6, A8, C7, E8, G7, H5 (10).

Попадаем в зал с маятником. Исследуем его движение с помощью камеры и заметим, что в левую щель маятник входит тогда, когда под ним проплывает клетка с фигурой. Прыгаем на транспортер и встаем на клетку ЧЕРЕЗ ОДНУ позади клетки с фигурой. Когда маятник входит в щель, прыгаем на него (5), а когда он будет над столбом — спрыгиваем (5). Момент для спрыгивания определяется по изменению курсора, наведенного на столб, и расстоянию (прыгать надо с упреждением). Кликаем на весы и говорим с Грэйс. Кладем на пустую чашу весов золотые яблоко (или что-то похожее по форме), символ бесконечности (два соединенных круга) и яйцо (10).

Смотрим очередной диалог Грэйс и Базы. Габриэль попадает в новую комнату. Связываемся с Грейс по поводу надписи на стене, затем вызываем меню правой кнопкой мыши и жмем RADIO — Грэйс передает информацию о Царе Соломоне (2). В зале шесть ниш: три освещены, три в темноте (впрочем, это зависит от используемого драйвера). Связываемся с Грэйс по поводу надписей в третьей (или первой, все равно) и пятой нишах, если считать слева направо. Одеваем кожаную перчатку в третьей нише (2), вытаскиваем камень из чаши с огнем в первой нише (5), кладем камень в руку статуи демона в пятой нише (5), и в других нишах загорается свет. Справляемся у Грэйс насчет надписи во второй нише и встаем поочередно на обе платформы напротив зеркал. Кликаем на рубильник на плите и поворачиваем его ВЛЕВО (5). Идем в шестую нишу, и жмем на левую верхнюю кнопку, и открывается дверь (10).

К Габриэлю присоединяются Моузли и Месми. Надо как-то перебраться на другую сторону, но по нормально выглядящему мосту этого сделать нельзя: полетим вниз. Подходим к несуществующему мосту и видим, как секции работают по схеме «появилась ненадолго, исчезла, появилась надолго, исчезла». Прыгаем с одного блока на другой и в конце концов мы будем на месте (10), а если сейвиться через Quick Save, то все станет совсем просто. На нас кидаются трое вампиров, но двое соратников Габриэля о них позаботятся. Автоматически входим в зал с пентаграммой, Монтро и ребенком. Монтро вызывает к жизни монстра, а Габриэль вооружается спецсредствами — талисманом и мечом.

Кликаем на саркофаг и делаем climb (5). По дороге можно успеть кликнуть правую кнопку мыши и ткнуть RADIO, чтобы Грэйс успела рассказать о слабых местах демонов (5). Когда демон подойдет совсем близко, кликаем на него талисманом (25), и он замрет на короткое время. Перерубаем ему горло мечом, и все дела. А в саркофаге мы найдем такое... После этого Воины Света и к ним примазавшиеся празднуют победу. 951 очко из 965 возмож ных. Ура!







MISSION IMPOSSIBLE

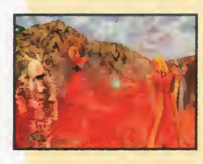
МегаЗдрав предупреждает: использование читов портит впечатление от игры

CHEATS

Некоторые люди считают, что игры делаются исключительно для того, чтобы их обманывать. Квесты проходить по солюшнам, в «Думе» постоянно пользоваться iddqd, а в стратегиях и RPG подпатчивать сохраненные игры, чтобы было немерено денег, маны и всего остального. Мы не знаем, почему это происходит. Но, как подметил революционный классик, если звезды зажигают, значит, это кому-нибудь нужно...

RPG

Ultima IX: Ascension



В директории, куда вы установили игру, есть файлик, который называется default.kmp. Его можно открыть с помощью Notepad и поискать там строку **[Cheat Commands]** Сразу после этой строчки добавьте, скажем, следующее:

alt+shift+i = toggle_avatar_invulnerable
alt+shift+l = toggle_avatar_fly

Запустите игру и попробуйте нажать соответствующие клавиши (**alt+shift+i** и **alt+shift+l**). В первом случае Avatar будет неуязвимым, а во втором он будет летать.
Можно также в качестве параметров (то, что справа от знака =) вводить следующие строки:
pass_one_hour — проходит один час.
unpass_one_hour — время уменьшается на один час.
sunrise_sunset — восход/закат.
pass_one_minute — проходит минута.
unpass_one_minute — время уменьшается на минуту.
toggle_sun — убрать солнце.
toggle_wind — убрать ветер.

Revenant

Жмите [**Enter**] и набирайте коды. У вас не получится ввести коды, если персонаж вытащил оружие.
alreadydead — режим бога.
potionsnlotions — много Potions.
alchemy — 999999 золота.
nahkranoth — убиваете монстров с одного удара.
noamnesia — персонаж достигает 30 уровня.
abracadabra — мана никогда не будет уменьшатся, а вы получите все заклинания.
gimmesomegrub — получаете по 5 единиц пищи каждого вида.
dummies — отключение AI всех монстров.

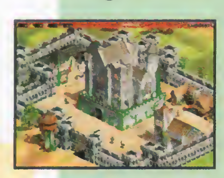
Clans



Во время игры нажмите «**t**», чтобы вывести окошко чата. Туда введите следующие коды:
/godmode — режим бога.
/nextlevel — перейти на следующий уровень.
/room # — телепортация в комнату номер #.
/spawn # — объект номер #.
/moregold — 100 золота.
/tinymonsters — крошечные монстры.
/tinyplayers — крошечные игроки.
/insanity — монстры атакуют друг друга.
/repeat — повторение последнего введенного чита.
/trig — эффект неизвестен — попробуйте сами.

СТРАТЕГИИ

Age of Empires 2: Age of Kings



Представьте, что вы решили немного початиться, нажмите [**Enter**] и в окошке чата наберите:

ROCK ON — 1000 камней.
LUMBERJACK — 1000 деревьев.
ROBIN HOOD — 1000 золота.
CHEESE STEAK JIMMY'S — 1000 еды.
MARCO — показать карту.
POLO — убрать тени.
AEGIS — быстрое строительство.
NATURAL WONDERS — контроль природы.
RESIGN — мгновенный проигрыш.
WIMPYWIMPYWIMPY — самоуничтожение.
I LOVE THE MONKEY HEAD — вы получаете что-то, что называется VDML.
HOW DO YOU TURN THIS ON — машинка Cobra.
TORPEDO# — убить оппонента за номером #.
TO SMITHEREENS — рождается диверсант.
BLACK DEATH — уничтожить всех врагов.
I R WINNER — вы выиграли!
Попробуйте также запустить игру со следующими параметрами командной строки:
800 — устанавливается разрешение экрана 800x600
1024 — разрешение 1024x768
1280 — 1280x1024
autompsave — игра будет сохраняться каждые пять (или около того) минут.
Mfill — если у вас проблемы с видео-карточкой, попробуйте запустить игру с этим параметром.
Msync — должна решиться проблема, которая приводит к зависанию компьютера из-за каких-то конфликтов звуковой карты SoundBlaster AWE.
NoMusic — выключается музыка.
NormalMouse — курсор мышки заменяется на стандартный.
NoSound — выключаются все звуки, за исключением анимаций.
NoStartup — игра начинается без заставки.

Warcraft 2: Battle.net Edition

Нижеследующие коды работают только в сингле.
Deck me out — получаете полные апгрейды всех оружий/щитов.
Every litle thing she does — улучшаются все заклинания.
Glittering prizes — ресурсы.
Hatchet Trees — деревья рубятся с двух ударов.
It is a good day to die — ваши юниты становятся супермощными.
Make it so — резко ускоряется все строительство и производство юнитов.
On screen — открывается вся карта.
There can be only one — вы выигрываете кампанию и смотрите соответствующий ролик.
Unite the clans — одержать победу в текущем сценарии.
Tigerlily — включение возможности переходить на любой уровень. После введения используйте коды **Human #** и **Orc #**, где # — номер желаемого уровня.

C&C: Tiberian Sun



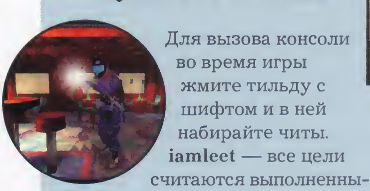
Бесконечная огненная стена (**Firestorm Wall**).
Если у вас есть полностью заряженная **Firestorm Wall**, вы можете сделать так, что она будет работать вечно без необходимости выключать ее для подзарядки. Для этого сначала полностью зарядите ее и включите. Перед тем, как она выключится или у нее кончится зарядка, продайте все электростанции, или просто приостановите их работу. На иконке **Firestorm Wall** появятся слова **On Hold**, а ваша стена будет работать вечно, пока вы снова не построите или не включите электростанции.

МегаЗдрав предупреждает: использование читов портит впечатление от игры



ТАКТИЧЕСКИЙ СИМУЛЯТОР

SWAT 3: Close Quaters Battle



Для вызова консоли во время игры жмите тильду с шифтом и в ней набирайте читы.
iamleet — все цели считаются выполненными, а миссия — пройденной.
johnwoo — игровой процесс значительно замедляется.
swatlord — режим бога для всех членов вашей команды.
biggerpockets — неограниченные патроны.
casual — ваши напарники остаются без штанов и рубашек.
doubleshot — повышается скорострельность.
nc17 — из раненых льется много кровищи.
noshades — ночные миссии становятся дневными.
whosyourboss — эффект неизвестен, попробуйте сами.
hotstuff — врагов сложнее убить.
justin — враги никогда не окружают вас.
rabies — крыс можно убить (если выстрелить).
Еще можно установить режим, при котором вы не сможете попасть в членов вашей команды. Для этого откройте файл **swat.cfg** в любом текстовом редакторе и исправьте строку «**shoot-goodguys=1**» на «**shoot-goodguys=0**».

Shadow Company

Режим бога для любого солдата: Пометьте мышкой вашего солдата, нажмите **Enter** и наберите **DOLEMITE**.
Другие коды:
PAUL HANEY SEES ALL — показать всех вражеских солдат.
TOGGLE BOTTOMBAR — включить/выключить нижний дисплей.
AUTOWIN! — быстрая победа.
Как сделать доступными все кампании:
Жмите **Enter**, после чего набирайте **SET_CAMPAIGN <имя>** (где вместо **<имя>** поставьте одно из нижеследующего).
Angola_tutorial



Angola
Romania
Kola
Caribbean
Kola_2
Ecuador
Peru

Delta Force 2

Коды набирайте в консоли, которая вызывается тильдой (~).
thetrooper — режим бога.
sunandsteel — перезарядка оружия.
diewithyourbooyson — неограниченные боеприпасы.
stilllife — невидимость.
revelations — 8 артиллерийских залпов.

Rogue Spear



Жмите [**Enter**] и в появившееся окошко вводите коды:
teamgod — режим бога для всех членов команды,
stumpy — режим Stumpy.
nobrainer — что-то связанное с использованием мозгов.
explore — условия при которых победа невозможна.
5fingerdiscount — обновить Inventory.
bignoggin — режим Big Head.
meganoggin — режим Mega Head.
clodhopper — режим Clodhopper.
1-900 — тяжелое дыхание.
turnpunchkick — боковой скроллинг.
theshadowknows — невидимость.
teamshadow — невидимость для всех членов команды.
Там же можно набрать следующие коды, в результате чего изменится внешний вид карты:
normalcolors, panickedcolors, roestatecolors, roespeedcolors, combatstatecolors, behaviorcolors, psychstatecolors, threatawarenesscolors, alertnessstatecolors, alertnessstatecolors, aiplancolors, levelmaps, testplan, drawplan, pathpointlinks, coverpoints, pathpoints, objectwalls, obstaclewalls

ACTION

Indiana Jones and the Infernal Machine



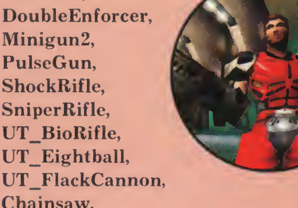
Жмите F10 и в появившемся командном окне набирайте читы.
taklit_marion on — режим бога.
urgon_elsa — все оружие.
azerim_sophia — здоровье.
nub_willie — бесплатные советы.

Grand Theft Auto 2

Вместо своего имени наберите одно из нижеследующего для активации соответствующей читерной функции.
Примечание: возможно одни коды будут работать только с английской, а другие только с американской версией. Может быть, сначала вам потребуется вместо своего имени ввести GOURANGA, чтобы читы работали правильно.
yakuzadeath — режим бога.
rsjabber — то же самое.
livelong — еще один режим бога, но вас могут арестовать.
blastboy — все оружие.
navarone — все оружие.
losefeds — полное отсутствие полиции.
desires — максимальный возможный уровень.
highfive — мультиплейер для пяти игроков.
bigscore — 10 миллионов очков.
beefcake — повышенная жестокость.
iamasucker — доступны все уровни, все виды оружия и режим бога.
coolboy — деньги.
muchcash — деньги в размере $500000.
forallgt — все оружие.
godofgta — все оружие и патроны.
bemeall — доступны все города.
ukgamer — то же самое.
elvis is here — нет полиции.
meatman — по экрану что-то бегает.
itsallup — выбор уровня.
no frills — отладка исходного кода.
eatsoup — бесплатный шопинг.
wuggles — отображение координат.
tumyfrog — все бонусные уровни.
cutie1 — 99 жизней.
buckfast — режим Riot.
hunsrus — невидимость.
arsestar — после того как вас арестуют, все оружие сохранится.
voltfest — неограниченный Electrical Gun.
flameon — неограниченный Flame Gun.
lasvegas — злые пешеходы.
nekkid — голые пешеходы.
danisgod — $ 200 000.
iamdavej — $ 9 млн.

Unreal Tournament

Коды, естественно, можно применять только в сингле. Они, как обычно, вводятся в консоли, которая вызывается тильдой.
iamtheone — активизировать режим введения читов.
god — режим бога.
Loaded — все оружие.
allammo — все патроны.
ghost — прохождение сквозь стены.
fly — персонаж летает.
walk — персонаж ходит пешком.
killall [класс] — все враги определенного [класса] погибают.
playersonly — остановка времени (наберите еще раз для отмены).
behindview 1 — вид персонажа сзади.
behindview 0 — нормальный вид.
open [имя_карты] — переход к любой карте.
summon [вещь] — получить любую вещь (список смотри ниже)
Вещи:
WarHeadLauncher, Enforcer, DoubleEnforcer, Minigun2, PulseGun, ShockRifle, SniperRifle, UT_BioRifle, UT_Eightball, UT_FlackCannon, Chainsaw.







СИМУЛЯТОРЫ

X — Beyond the Frontier

Будем делать деньги:
Запишитесь в текущей игре, и при этом не забудьте обратить внимание на то, сколько у вас денег. Если не уверены в своей памяти, запишите и это.
Выйдите из игры и найдите вашу savegame (первая называется **X0.SAV**, вторая **X1.SAV** и так далее, но не вздумайте редактировать файл **X99.SAV**).
Запустите виндовый калькулятор (инженерный вид) и наберите там количество ваших денег без точки. Например, если у вас было **456.69**, наберите **45669**, после чего кликайте на **Hex**.
Записывайте шестнадцатеричный номер и открывайте savegame любым Hex-редактором (я пользуюсь тем, который встроен в Volkov Commander).
Ищите там ваши деньги (В Hex-формате,конечно) и исправляйте на что-нибудь более внушительное. Искомая последовательность символов обнаружится в двух местах, и в обоих необходимо исправить на одно и то же.
Запускайте сохраненную игру и наслаждайтесь.

Hidden & Dangerous

Наберите слово «**iamcheater**» в меню или стартовом экране.
А следующие коды вы сможете набирать уже во время игры. Если чит сработал — услышите короткий звуковой сигнал.
quickload — загрузка последней сохраненной игры.
nohits — режим бога.
goodhealth — восстановление здоровья.
openalldoor — открываются все двери.
allitems — все Item'ы становятся доступны.
killthemall — чит убивает всех врагов.
showtheend — наберите этот код, если хотите посмотреть финальный ролик.
gamedone — окончание текущей миссии.
gamefail Fail Current Mission
resurrect — все члены вашей команды неожиданно воскресают.
funnyhead — режим Big Head.
enemyf — увидите вашего врага.
debugdrawwire — режим Wire.
playercoords — отображение вашего текущего местоположения.
laracroft — альтернативная униформа.
Примечание: приведенные коды не будут работать, если у вас установлен патч версии 1.1. Однако некоторые из них все же можно будет использовать, если вначале вместо «**iamcheater**» набрать «**iwillcheat**».

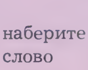
Madden NFL 2000

ITSINTHEGAME — стадион EA Sports.
WILDWEST — стадион Dodge City.
COWBOYS — команда Marshalls fantasy.
MOJO — сборная команда 60-х годов.
SIDEBURNS — сборная команда 70-х годов.
PAINFUL — больше травм.
QBINTHECLUB — идеальные пасы.
QUARKANDSTAR — режим «Давид против Голиафа».
TEAMMADDEN — сборная команда Madden.

КВЕСТ

Star Trek: Hidden Evil

Просто в любом месте игры

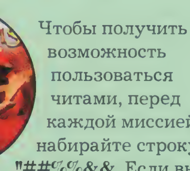


наберите слово «**kirk**».



СТРАТЕГИИ

Seven Kingdoms 2



Чтобы получить возможность пользоваться читами, перед каждой миссией набирайте строку **!!##%%&&**. Если вы все сделали правильно, появится надпись **Cheat Codes Enabled**.
CTRL+M — открыть всю карту.
CTRL+T — все технологии становятся доступны.
CTRL+U — включить/отключить режим бога для короля.
CTRL+A — включить вывод сообщений отладчика.
CTRL+D — информация по AI.
CTRL+ — 1000 еды.
CTRL+C — 1000 сокровищ.
CTRL+Z — здания будут строиться очень быстро.
CTRL+; — в отмеченном городе численность населения возрастает на 10.
CTRL+J — эффект неизвестен.
ALT+CTRL+E — репутация уменьшается на 10.
ALT+CTRL+R — репутация увеличивается на 10.
ALT+CTRL+K — для отмеченных зданий повреждение — 20.
ALT+CTRL+J — для отмеченных зданий повреждение +20.
ALT+CTRL+X — сокровища уменьшаются на 1000.
ALT+CTRL+C — количество еды уменьшается на 1000.

Army Men: Toys in Space

Во время игры нажмите **backspace** и наберите строку «**!throw me a frickin bone here**», чтобы иметь возможность пользоваться остальными кодами. Их также надо набирать, нажав 'backspace'.
!captain scarlet — режим бога.
!full monty — режим бога плюс все item'ы.
!stay frosty — Sarge получает ForceField.
!henry — 30 Insecticide спрей.
!harsh language — 20 мухобоек.
!here's a lockpick... — неограниченный напалм.
!mib — Sarge получает лазерную винтовку.
!this one goes to eleven — получаете 3 напалмовых взрыва.
!scotty — получаете 3 «SpaceMen Reinforcement».
!hey stifler — неограниченный клей.
!one time... — 3 бейсбольных удара.
!spiny norman — 3 удара молотом.
!let me down — здоровье Sarges'а почти исчезает.
!pump me up — Sarge получает стероиды.
!rate me — показывается значение FPS.
!roody-pooh — неограниченная воздушная атака (Air Attack).
!the meek — потерпеть поражение в сценарии.
!cut to the chase — выиграть сценарий.
!halloween — вражеские войска превращаются в зомби.
!time for bed — проиграть сценарий.
!mona lisa — получаете случайный item.
!florence — неограниченная аптечка.
!johnny ricco — три парашютиста.
!peep show — 3 рекона (Recons)
!heavenly glory — три воздушных атаки.
!yippee!!! — получаете винтовку Sniper.
!penny — неограниченная M80.
!hey dante — неограниченный аэрозоль.
!the sun — вечное увеличительное стекло.
!whistle and flute — Sarge получает Flak-Jacket.
!i woke up this morning — 9 Blue Disguise.
!no sunblock — 9 Tan Disguise.
!incognito Gives — 9 Grey Disguise.
!i got two words for ya... — получаете MineSweeper.
!haunt haunt haunt! — 10 взрывчаток.
!sprinkles — 30 мин.
!i like to keep this handy — неограниченная базука.
!patty melt Gives — вечный огнемет.
!you want some — много гранат.
!disco inferno — Sarge горит, но это не причиняет ему никакого вреда.
!disco is dead — погасить огонь на Sarge.

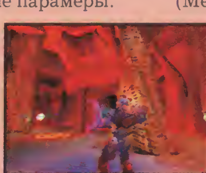
MegaЗдрав предупреждает: использование читов портит впечатление от игры



ACTION

Quake 3 Arena

Все видеоролики:
Чтобы разблокировать все игровые ролики в строке DOS, находясь в директории Quake 3, наберите строку:
quake3.exe +seta g_spVideos «\tier1\1\tier2\2\tier3\3\tier4\4\tier5\5\tier6\6\tier7\7\tier8\8».
Все уровни (**Skill 1**).
В консоли (тильда) наберите **/iamacheater.**
Все уровни (**Skill 100**).
В консоли наберите **/iamamonkey.**
Следующие коды могут быть использованы только в сингле, а чтобы их использовать в мультиплейере, надо запускать сервер с соответствующими параметрами (например: **/devmap +map [name]**).
Режим бога:
В консоли наберите: **/god.**
Все оружие:
В консоли наберите: **/give all.**
С командой **/give** можно использовать следующие парамеры:
health,
armor,
ammo,
personal teleporter,
quad damage.



Wheel of Time

Коды вводятся в консоли, которую вызываете все той же тильдой.
god — режим бога.
allammo — все оружие и патроны.
ghost — прохождение сквозь стены.
fly — персонаж летает.
walk — персонаж ходит пешком.
behindview 1 — вид сзади.
behindview 0 — нормальный вид.
playersonly — остановка времени, наберите еще раз для отмены.
invisible 1 — вы становитесь невидимым.
invisible 0 — снова видимым.
killall [класс] — убить всех актеров определенного [класса].
killpawns — убить всех монстров.
say [сообщение] — послать сообщение сетевым противникам.
slomo # — установка скорости игры (1.0 — нормальная скорость).
summon [класс] — создать актера (Actor) определенного [класса].
switchcooplevel [уровень] — сервер при многопользовательской игре переходит на новый [уровень].
switchlevel [уровень] — перейти на новый [уровень].

Nocturne

Жмите F10 и набирайте:
godgames — режим бога.
winblows — все оружие и патроны.
skeletonkey — получаете Skeleton Key.
moreammo — немного патронов.
burningstake — огненные стрелы.
thunderstorm — идет дождь.
snowstorm — на улице снег.
bighead — режим Big Head.
healme — восстановление здоровья.
silver — 500 серебрянных пуль.
aqua — 500 антивампирных пуль (Aqua Vampire Bullets).
mercury — 500 ртутных пуль (Mercury Bullets).
oldhat — персонаж одевает альтернативную шляпу.
goldmode — создатели агитируют вас приобрести игру Fly! словами «Buy Fly!».
freezer — заморозка врага.
ifarted — противогаз.
recharge — перезарядить батарейку.
bigboom — эффект неизвестен — попробуйте сами.

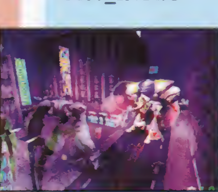
Descent 3

IveGotIt — доступны все виды оружия, полная энергия и броня.
BurgerGod — режим бога.
TreeSquid — открывается вся карта.
MoreClang — переход на следующий уровень.
DeadOfNight — уничтожение всех ботов.
FrameLength — отображение FPS.
ByeByeMonkey — вид Chase.
Shananigans — странные текстуры.
TubeRacer — повреждения равняются 210.
Teletubbies — изменяется солнце.

СИМУЛЯТОРЫ

Slave Zero

Жмите **T**, чтобы вывести окошко чата, куда и введите читы.
/goodies — проапгрейдить все оружие.
/i win — успешно закончить текущую миссию.
/big ass — выйти из игры.
/onass — персонаж отбрасывается назад.
/ouch — повреждение игрока.
/wilcox — дрожь.
/3prong — включить/выключить тени.
/mission ИМЯ — перейти к определенной миссии (названия миссий ниже)
Миссии (использовать с читом **/mission).**
CREDITS
M00_INTRO
M00_START-UP
M01_A
M01_B
M02_A
M02_B
M03_A
M03_B
M03_C



M04_A
M04_B
M05_A
M05_B
M06_A
M07_A
M07_B
M07_C
M08_A
M08_B
M08_C
M09_A
M09_B
M09_C
M11_A
M11_B
M11_C
M12_A
M12_B
M12_C
M13_A
M13_B
M13_C
M14_A
M14_B
M14_C
M15_A
M15_B
M15_C
MULTI_4_CORNERS
MULTI_ARENA
MULTI_BOXOFUN
MULTI_COMPLEX
MULTI_DELTA_FAB
MULTI_GRUDGEMATCH
MULTI_HOUSEOFCHAN
MULTI_JUNCTION
MULTI_SLAYERTON
MULTI_STREETS
MULTI_THE_TOWER
MULTI_TUNNELS

FIFA 2000

MOMONEY — неограниченные финансовые средства.
HOOLIGAN — дополнительные команды.
BURNABY — удар EAC (интересно, что это значит).
SIZZLE — режим Lightning (молния).
DIZZY — режим Alien (чужой).
LIGHTSOUT — режим Glow.

Carnivores 2

Режим отладки:
Чтобы активировать режим отладки (**Debug Mode**) во время игры, наберите на клавиатуре debugup. В правом верхнем углу увидите координаты, а динозавры будут полностью вас игнорировать, пока не начнете стрелять по ним. В этом режиме можно использовать следующие горячие клавиши:
CTRL — быстрый бег.
SHIFT+S — медленные движения.
CTRL+N — длинные прыжки.
SHIFT+T — код показывает частоту кадров.
TAB — открыть всю карту.

Driver

Не можете пройти тренировочную миссию, а вам хочется увидеть настоящую игру? Это очень просто. Сначала создайте резервную копию файла **DRIVER\DATA\MLADDER.DML,** затем отредактируйте этот файл в любом текстовом редакторе (например, в Notepad) следующим образом — удалите две строки: **INTERVIEW, QUITONFAIL.** После этого сохраните получившийся файл и запускайте игру. Она начнется сразу с миссий.

Мартовский Кот



СОЛДАТЫ УДАЧИ: ЛИЦОМ К НАРОДУ

UFO: Enemy Unknown (X-COM: UFO Defence)

А было это давно. Тогда в 1994 году братья Галлоп, похоже, сами еще не осознавали, что же последует за выходом в свет их новой игры. Еще бы, предвидеть такое. Массовое поклонение со всеми вытекающими, и это еще довольно мягко сказано. Культ, новое направление в развитии игровой индустрии — суть НОВЫЙ ЖАНР. С последним, правда, можно поспорить. Направление зародилось много раньше, кажется, в далеком 1983 г., когда и кто был мастером разработчиком — не помню, свет увидела игра U.N. Squadron. Какое PC? Тогда по миру власть имущим, срывающим основные гонорары на рынке бытовых компьютеров, был мэтр Синклер и его подопечные ZX Spectrum (тогда еще с 16 Кбайт оперативной памяти). А игра была ой как хороша, даже лучше. Истинный родоначальник пошаговых стратегий. Тогда и слова-то никто такого не знал, не то что сейчас: в каждой новой рецензии новую вариацию придумывают, приклеивают новые ярлыки старому и сами разработчики, стремясь привлечь на свою сторону большее количество покупателей. Современная игровая индустрия за последнее время буквально «обросла, ощетинилась явлениями» с заведомо траурными названиями «супер real-time стратегия, с тактическими элементами в turn-based и возможностью переключения в режим реального времени по желанию пользователя». Только упаси вас бог искать в этом долю неудачной шутки: приведенный текст по сути является цитатой из мануала одной не слишком известной стратегии. Хорошо живем. Главное — в ногу со временем. Не отдадим ни пяди... Лучше поздно, чем никогда... Вот только «каждый сверчок...». Это уже ближе к истине. А тогда все называли это одним емким словом — стратегия, в котором каждый видел ровно столько, сколько хотел, и понимал так, как хотел. Аркады, между прочим, тоже в некотором роде стратегии, только маленькие, локального характера.

U.N. SQUADRON же была типичным представителем turn-based стратегий, со всеми свойственными жанру элементами. Если отряд, то снаряжаем, причем до начала миссии и, безусловно, каждого бойца в отдельности. Если целимся, то всегда оцениваем вероятность попадания и не стреляем во что попало, если оно отстранено от нас более чем на десять ходов. На заданиях прячемся за стены и цистерны — уже не так легко в нас попасть, закрываем за собой все двери — пускай вражина их и откроет, но драгоценную единицу хода обязательно истратит.

Вот такой это был мир. До тех пор был, пока не появился ОН. UFO: ENEMY UNKNOWN.

Уникальность? Однозначное да. Реальное время на карте-глобусе. Его — время — можно и нужно масштабировать, но действовать в режиме паузы не дают. Это важно — даже «пятисекундная» скорость порой не способна реабилитировать фатальную оплошность. Это есть хорошо, это привносит в игру должный уровень реализма, с одной стороны, и не скоротечный real-time — всегда есть время подумать, с другой — затягивать с решением не стоит, догонят — порвут на грелки.

Вообще, real-time — сложная штука. «То он есть, то его как бы нет», а в чем тут секрет, понять совсем не сложно. В большинстве RTS скоротечность времени можно (и в большинстве случаев нужно) регулировать. Навалится несметный враг, а мы встретим его во всеоружии, с таймером, на котором скорость течения игрового времени выставлена на min. О такую защиту любой враг попросту разобьется. Скажете, удел трусов! Позволю себе не согласиться: всего лишь тонкий расчет, ни в одной жизненной военной ситуации действие не разворачивается столь стремительно, насколько быстро это происходит в RTS. Так что таймер — лишь наш «ответ Чемберлену», «кузькина мать» тактической демократии. На «глобусе» X-COM время существует в шести основных инкарнациях: 5 с, 1, 5, 10 и 30 мин, 1 час и 1 день. Первый вариант — самый короткий из всех представленных: стрелка хронометра вертится столь медленно, что есть реальные шансы успеть совершить даже действия, требующие максимальной скорости реакции, на него мы и переключаемся в соответствующих случаях. Во всех прочих ситуациях — гиблое дело.

Ждать окончания какого-либо исследования 20-30 минут реального времени — нет уж, увольте. Пять следующих скоростей — это лишь переходные этапы к шестому, заключительному. Скорость течения времени в один день можно использовать в период мирных передышек между налетами, в данном режиме удобно ждать постройки новых модулей базы или прибытия на станцию очередной партии ученых, техников или летного состава.





Враги пожгли родную хату, и все такое...

Перехват над морем — деньги в воду

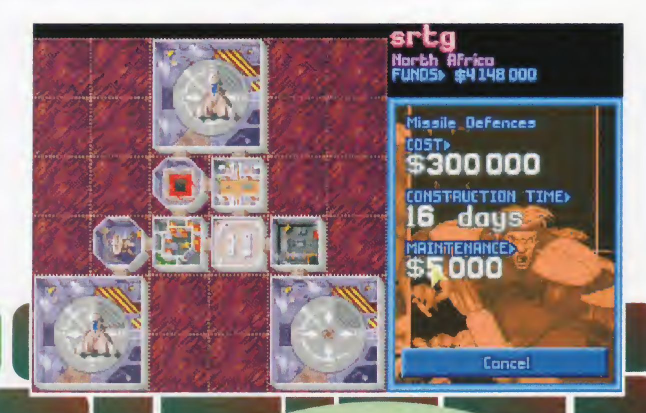
Суша — наша обитель, и носа не суй в морскую стихию, и это при том, что она по-прежнему занимает добрых 3/4 поверхности планеты. Летать — можно, но все баталии — на тверди под ногами. Тарелка злобных вражин, сбитая где-нибудь над Карибами, утеряна безвозвратно. Как жаль, как жаль. Но это лишь новый уровень свободы для гения стратегического: поди вылови ее ненаглядную в районе Коктебеля, подстереги и в стремительной атаке пусти под откос. Ведь от базы — пускай и строим мы ее, где заблагорассудится,— до места очередного контакта не доберешься за секунды, тут уже счет идет на минуты, а сектоиды-то не дремлют, шустро пилотируют тарелки подальше от нас, поближе к спасительной синеве Атлантики. Избороздили материки затейливые ленты патрулей от станции к станции и в глубь материка. Не пропустить бы ненароком.

Максимально приближенно к реальному течет время при атаке нашим кораблем тарелки пришельцев. Здесь же, на экране, рядом с радаром имеется и несколько иконок, позволяющих изменять манеру поведения вашего перехватчика по отношению к кораблю противника, — мирное следование, сближение, агрессивное сближение и тому подобное. Смысл заключается в том, чтобы вывести врага на позицию ведения огня и удерживать его в нем до полного уничтожения. При этом не следует забывать, что враг может и будет отстреливаться: уровень повреждений вашего корабля услужливо изображается соответствующим индикатором.

Наш обзор — по сути обзор наших дозорных: у каждого площадь сканирования пускай и строго фиксирована, но для разных кораблей различается, а потому строим все новые и новые суда, посылаем их кушать топливо над горами и равнинами в малой надежде на удачу. Вдруг столкнется пилот с марсианским перебежчиком. Тут-то мы его. Если повезет: тарелка палубой больше, и не ей уже спасаться, а нам очертя голову драпать с поля боя. Патрульные опять же не дармовые работнички, за них кровными плачено. Размер-то тарелочки нам загодя не показывают, только за линией ведения огня можно взглянуть, а раньше — ни-ни. Вот и губят наших ребят вражеские корабли-переростки, слаба наша технология супротив их атомных торпед. Потом, к концу игры, дорастем, конечно, но в начале с технологией тяжело.

Охота за НЛО над Африкой. Если собьем, будут нам от африканцев субсидии в ООН.







Ланчер — оружие крутое, но тяжелое. Новобранцу его давать не стоит.

Краткий алиенский «Джен»

Все корабли пришельцев в игре можно разделить на несколько классов. Остановимся на них чуть подробней и приведем некоторые цифры.

«Малый разведчик» — первая тарелка, с которой нам предстоит столкнуться. Поэтому и самая любимая. В игре она продолжает попадаться до самого финала, но концентрация по ходу продвижения к концу игры данного вида транспорта существенно снижается. Да и смешно это — выносить ховертанками единственного сектоида, призванного пилотировать эту тарелку-камикадзе. Иначе не назовешь: при максимальной скорости 2200, кораблик способен уйти только от простого перехватчика землян, всеми остальными догоняется с полпинка. Плюс смешной запас прочности — 50, курам на смех. Короче, камера смертников, а не тарелка.

«Средний» и **«Большой разведчики»** — ребята посерьезней. С ними уже просто так не управишься. Оба представленных корабля однопалубные, но обладают куда как более «приятными» характеристиками. При скорости среднего разведчика в 2400 и большого в 2700, эти корабли способны уйти от погони, организованной простыми перехватчиками Земли. Учитывая, что тарелки неплохо вооружены, столкновение с ними становится по-настоящему опасным.

«Сборщик» — воздушная лаборатория врага, зверские опыты над животными (преимущественно коровами) и все такое. Трехпалубный «монстр», способный выдержать мощную атаку «Молний», даже «Мститель» (см. по тексту дальше) не сразу справится с такой добычей. И ответить у него есть чем: огневая мощь 40. А уж вскрывать эдакую консервную баночку на местности (имеется ввиду миссии по захвату) — занятие не для слабонервных.

«Похититель» — тот же «Сборщик», только для людей. Что творят инопланетные ученые с нашим братом, остается только догадываться, но, судя по защите и скорости перемещения, это зрелище не из приятных. Иначе зачем это так тщательно скрывать. Вооружение 40, скорость 4300 и две палубы, но площадь каждой из них не в пример больше палубы «Сборщика». Неприятный зверь, одним словом. Зато на его борту порой попадаются столь ценные представители инопланетного командования, допросил — получил важную информацию. Именно таким способом — по крупицам собирая сведения — мы и узнаем в итоге месторасположение главной базы пришельцев с Марса.

Из всего вышеперечисленного следует усвоить еще одну вещь: далеко не всегда тарелки набирают максимально возможную скорость. Обычная крейсерская — много меньше, а потому даже обычный земной перехватчик способен догнать большинство кораблей врага. Лишь осознав преимущество в вооружении, такой враг начинает драпать, главное — успеть разобраться с ним до того, как он «сделает ноги».

Арсенал бойца за Землю

Тут можно распинаться очень и очень долго, но мы же, в конце-то концов, не гайд с вами пишем. Поэтому пробежимся по всему разнообразию представленных средств уничтожения в темпе решительного вальса. Все оружие в игре подразделяется на несколько классов. Среди них: пистолеты, винтовки, тяжелые и автоматические пушки, ракетные установки, а также пистолеты и винтовки лазерные. К каждому классу, за исключением лазерного оружия, прилагаются несколько разновидностей патронов. Чаше всего таковых три: бронебойные, разрывные и зажигательные. О том, в каких ситуациях нужно использовать каждый из видов, говорить, пожалуй, не стоит. Особняком стоят такие виды вооружения, как бластерная установка. Используя уникальные в своем роде заряды, эти нетленки рук человеческих мелко нашинковывают практически любого пришельца, в какой бы броне он не находился. Приплюсуйте к уже упоминавшимся видам оружия несколько разновидностей гранат (паралитическую, несколько видов разрывных, световую), парализующую дубинку и взрывчатку, и вы получите тот набор, при использовании которого можно поставить на колени практически любого врага. Было бы только старание и руки, произрастающие из мест не столь отдаленных.

Вражеские корабли бывают нескольких типов, с различным количеством палуб. Отличаются они и по другим параметрам (по броне, вооружению, скорости перемещения над планетой), но этот основной. Почему? Потому, что этот напрямую сказывается на сложности наземных операций, проводимых на территории, где была сбита тарелка. Одно дело разобрать по винтику одноместную космическую «калошу» с одним сектоидом на борту, и совсем другое — попытаться захватить четырехпалубного монстра, в котором одной только охраны гуманоидов двадцать, да столько же негуманоидных личностей, плюс те, кого эта охрана призвана охранять. Тут и «ветераны» порой пасуют, не то что «зеленые», новички.

А теперь поговорим о том, на чем предстоит летать нам, простым смертным. Сразу оговорим нижеследующее: корабли бывают двух основных конфигураций — перехватчики (те, которые могут выполнять рейды по перехвату тарелок врага и не могут вывозить наших «партизан» на задания) и рейнджеры (те, что со второй функцией неплохо справляются, но вот воевать «под небом голубым» упорно отказываются). Есть еще, правда, промежуточный вариант. Он же самый удачный, «наш выбор» и пр. и пр.

«Мститель». Идеальная машина для всего, что душенька пожелает. А рано или поздно она пожелает отомстить пришельцам на их же территории, на Марсе. Максимальная скорость 5400, плюс ускорение 10, фантастический запас прочности, плюс грузоподъемность в 26 единиц. Зверь, а не машина. К истинным же рейнджерам относится всего один корабль, доступный с самого начала игры.

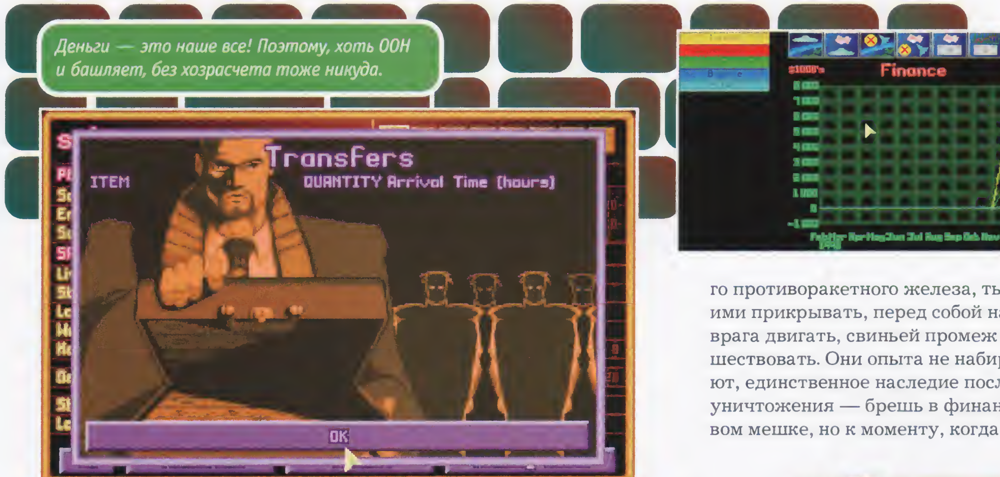


Перехватчики представлены тремя кораблями: «Молнией», «Огненным штормом» и перехватчиком начального уровня. Лучшим из них, безусловно, является «Огненный шторм», но появляется он лишь под завязку игры, так что особо рассчитывать на него не приходится. А жаль, «чертовски приятная штучка»...

Наука наша зиждется на разработках врага: нашел на задании бластер какой или медпакет — ученые над ним поработали и месяца эдак через два выдали на-гора полный аналог. Недобрые чувства развиваются в человеке, вредные, прямо скажем, привычки: мародерствуем помаленьку, а при должном подходе и всю тактическую миссию во всех мелочах на плечах домой тащим, даже телами врагов не брезгуем. Еще чего, эдакие ценности да на поле боя оставить! Все те же ученые побатрачат, покорпят над кровавым месивом останков (а еще того лучше над пришельцем свежезамороженным) зеленых-слизеобразных, в кишках их чужеземных пороются да и выведают секрет, чем ентого супостата ковырять нам, простым воякам, сподручней.

Для успешного существования (а вернее сосуществования) в мире X-COM: Enemy Unknown нам просто-таки необходимы две очень важные вещи. Лаборатории и Мастерские. В первых ведутся исследования всевозможного добра, полезного и не очень. Полезно в основном то, что найдено на заданиях, прочие же наработки довольно бестолковы — не стоит тратить на них драгоценные в условиях военного времени дни. Разработки ведутся, конечно, не самой лабораторией, а учеными, коих мы нанимаем для сего важного занятия. За каждого придется выложить кругленькую сумму, но ребята того стоят. Чем больше ученых в штате,

Наш первый истребитель. Смотрится эффектно, но против тяжелых НЛО — никто.



Деньги — это наше все! Поэтому, хоть ООН и башляет, без хозрасчета тоже никуда.

тем быстрее ведутся исследования нового барахлишка, тем раньше мы сможем экипировать отряд новыми видами брони и стрелкового оружия. А может и узнаем что-нибудь новое о вражеской технологии. Можно вести только один проект (быстро), а можно рассредоточить возможности научного социума и продвигать одновременно несколько исследовательских работ (соответственно, медленнее).

То же самое с мастерской, разница лишь в том, что для работы в ней нужны техники и здесь не исследуются, а производятся уже разработанные технологии. И не только для заданий. Всем, что создано в недрах мастерской, можно (и нужно) торговать и зарабатывать на этом хорошие деньги. Собственно, именно в мастерских кроется основной источник дохода для станции.

Хорошо, конечно, на задании щеголять в ботфортах ярких, да сверкать табельным гранатометом пятого калибра (пять дюймов, если кто не понял). Но лучше захватывать оружие пришельцев с собой. Для того и специальные механизмы имеются: парализаторы, гранаты дымовые, чтоб подкрасться как можно незаметней и ближе, а потом его — супостата бишь — по загривку-то дубинушкой «ах!» Тварь мирская она ласку-то любит, вот мы ее и приласкаем. Простые гранаты бывают особенно хороши, ежели накрывают большую территорию: жахнул ее перед отрядом сектоидов простых или кого покруче и пошел сквозь дым да пламя — бестии и не заметят, как к ним подкрадываются (хотя, это еще как повезет). Опять же полезно бывает приседать, да и в правило это входит очень и очень быстро: сделал ход, оставил два хитпоинта — присел. Враг так реже попадает, так что жить становится спокойней. За угол, опять же, прятаться учимся, телами более крепких или просто хорошо экипированных напарников прикрываться, как же без этого. Главная ведь задача всегда и везде одна: нам важно не только всех инопланетных тварей на миссии вынести, но и живым вернуться, в полном составе.



Наш рейнджер достиг места падения НЛО. Сейчас прольется зеленая юшка!

Каждый индивид в отряде — ценность невероятная. Если в начале игры еще можно кем-то и пожертвовать, то уже к пятому-шестому заданию ветераны на вес золота. Навыки-то растут не по дням, не по часам, а по числу противников, к праотцам отправленным. Хотя, черт его знает, какие у этих пришельцев отцы, и есть ли вообще. К концу игры мы и думать не смеем нанимать кого бы то ни было из новобранцев: куда им с «дедами», взрощенными в горниле битв, тягаться. А вот танки, те можно гробить, не жалеть каленого противоракетного железа, тылы ими прикрывать, перед собой на врага двигать, свиньей промеж них шествовать. Они опыта не набирают, единственное наследие после уничтожения — брешь в финансовом мешке, но к моменту, когда танки появятся в продаже, расходы на их приобретение будут почти незаметны.

На каждого бойца приходится десять основных характеристик, растущих от миссии к миссии. Вот они:

Время. Определяет количество хитпоинтов, отведенное данному бойцу на один ход.

Выносливость и Сила. Данные характеристики определяют количество амуниции, которое данный воин способен прихватить с собой на задание.

Здоровье. Если его много, мы долго бегаем под огнем вражеских плазмопушек, в противном же случае одного выстрела хватает, чтобы отправить нас попивать медовую амброзию в райских кущах.

Названия прочих характеристик (равно, как и вышеперечисленных) говорят сами за себя: храбрость, реакция, точность выстрела, точность броска (гранаты, разумеется), сила, псионическая атака и защита.

Самое приятное, что в игре востребованы все вышеперечисленные навыки. Нет ни одного, который не влиял бы коренным образом на весь процесс геймплея. Такое, действительно, встречается довольно редко, а потому заслуживает упоминания.

Вот, собственно, и подобрались мы к самому завершению нашего повествования. За бортом осталось столь многое, что даже на простое перечисление уйдет приблизительно столько же места, сколько и на весь текст вышеизложенный. Потому предлагаю сделать умные лица и пропустить мимо ушей сей досадный факт. Виртуальная вселенная X-COM столь велика и разнообразна, что для детального ее описания потребуется мануал, не в один десяток раз по объему превосходящий наш журнал. Увы, не имея возможности выделить под описание столь великий объем, мы вынуждены свернуть тему, ограничившись тем немногим, что успели-таки до вас донести. Собственно, статья писалась в расчете на читателя, имеющего весьма смутное представление об играх серии X-COM, в чаянии увлечь игрой, приобщить к…

Продолжаем питать искренние надежды, что сего скромного результата мы добились. И, если найдется человек, пускай даже один, не поленившийся окунуться в мир игры, увлекательный, познавательный, развивающий (неведомо что, но хоть что-нибудь, наверняка), значит мы старались не зря. MG



СУММА ТЕХНОЛОГИЙ

Ура! Наступил-таки 2000 год. Это, конечно, еще не следующий век, как подумали некоторые двоечники, но уже что-то. Как было тонко подмечено компьютерными специалистами, «в 2000 году все проблемы станут проблемами 2000-го года». Ну да мы не в Штатах, где в последние несколько лет наблюдался ажиотажный спрос на специалистов, не забывших еще, как писать на COBOL и PL/1*, и где теперь все эти специалисты со страхом ожидают, выгонят их или нет. Причем исход крайне неясен — можно выгнать за то, что все попадало, а можно и уволить, за ненадобностью, если все заработало как надо. Разумеется, оба случая можно интерпретировать в точности наоборот — оставить исправлять если упало, и оставить для дальнейшей поддержки, если работает, подумав, а вдруг скоро упадет.

* Спрос на специалистов по этим языкам, использовавшихся на Mainframe (компьютер такой большой, не PC, а вроде нашей ЕС-1840), как и на специалистов по самим мэйнфреймам возник потому, что во многих компаниях эти самые морально устаревшие компьютеры стоят с незапамятных времен, вместе с программами, под нужды этих фирм давно написанными и отлаженными. И все бы так счастливо и продолжалось, но тут возникла проблема Y2K, и все эти конторы озаботились, не упадет ли их любимая программа или база данных, написанная в конце 80-х годов.

Как мы и обещали (угадали, ха-ха), не только компьютерные игрушки к Новому Году посыпались как из рога изобилия, но и новые компьютерные железки. Чего стоит хотя бы новая серия 3D-ускорителей от 3dfx, даже слегка затмившая, может быть, не столь оригинальный по расширяемости, но, скорее всего, более прогрессивный GeForce256.

Кстати, о hardware и software. На днях мы вспомнили, что в «компетенцию» нашего раздела Сумма Технологий software отчасти тоже попадает, и, воодушевившись этим, уже было приготовили статью про методы упаковки данных, но начальство сказало нам, что журнал не резиновый, посему статья подождет до следующего номера. Но это так, к слову пришлось. А теперь, собственно говоря, вопрос. Как, с вашей точки зрения, наиболее понятно и по-русски можно назвать разделы hardware и software? Такие быстро приходящие на ум компьютерным хакерам слова, как Хард, Софт, Железо, Программы, предлагать не надо. Нам будет интересно услышать ваше мнение.

Nick A.Skokov

Читайте в этом выпуске:

ОБЗОР КОРПУСОВ ДЛЯ PC

Тестирование месяца



«Корпуса, а чего про них писать-то?» Так может сказать лишь человек, никогда не покупавший корпус себе домой и не занимающийся регулярным усовершенствованием собственного компьютера. Вот мы и решили не только освежить в вашей памяти историю развития корпусов, но и показать вам снаружи, а главное —изнутри корпуса, встречающиеся сегодня в продаже.

VSA-100 ОТ 3dfx

Новая линейка ускорителей



В этом номере мы постарались с максимальным количеством подробностей, известных на сегодня, рассказать вам, чего ждать от новой серии 3D-ускорителей от 3dfx, чтобы хотя бы часть из вас уже сегодня имела возможность решить — копить ли деньги на следующую Voodoo, и если да, то на какую, или пойти и купить GeForce256.

FAQ и Q & A

Железный катехезис

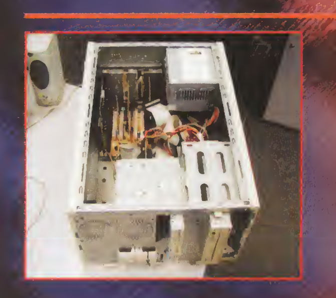




В этом номере аж две секции вопросов и ответов. Одна, как водится, соответствующая обзору номера, — про корпуса, а другая — все про тот же наделавший столько шуму последний анонс от 3dfx.

НАВОРОТЫ, НАВОРОТЫ...

Hot-swap корпуса



Все знают, что такое hot-swap винчестеры в сервере? Напомним — это когда, например, в стойке винчестеров RAID 5 один испортился, то его можно выдернуть, не прекращая работы сервера, и вставить другой новенький, а все будет по-прежнему работать и даже данные никуда не денутся. Так вот, мы решили познакомить вас с технологией hot-swap корпусов.

Nick A. SKOKOV, LADY ALICE

Диалог на курсах обучения компьютерной грамотности.
— Из чего состоит компьютер?
— Из монитора, клавиатуры и мыши... ну коврик для мыши еще.
— И все?
— Ах, да, иногда есть еще такая большая белая коробка, в которую можно вставлять дискету с Lines.

Вот об этих-то белых гудящих коробках мы и поговорим сегодня.



Корпуса

Обычно корпус системного блока представляет собой простую коробку из металла и пластмассы, в которой размещаются основные компоненты компьютера. На первый взгляд, корпус и его характеристики не настолько критичны для системы в целом, как многие другие компоненты компьютера (если сравнивать с процессором или материнской платой — это просто короб... хотя на самом деле он не так прост). Однако корпус играет довольно серьезную роль в эксплуатации грамотно сконструированного и качественно собранного компьютера. Во-первых, корпус выступает как структурный элемент: материнская плата монтируется на его раме, а прочие платы расширения и другие устройства компьютера укрепляются либо на материнской плате, либо непосредственно на корпусе. Поэтому корпус должен быть прочным каркасом системы, в котором все компоненты могли быть установлены без проблем и работать, не конфликтуя друг с другом. Во-вторых, его защитная функция: корпус защищает внутренности системы от воздействий окружающей среды и наоборот (именно так, хотя большинство пользователей не задумывались над этим вопросом, но корпус защищает не только детали системы, но и самого пользователя). Хороший корпус оберегает компоненты компьютера от физических повреждений, внешних объектов и электромагнитного излучения от других приборов, взять хотя бы монитор; в то же время окружение компьютера защищается корпусом от шума, создаваемого при работе механическими компонентами компьютера (жесткий диск, привод CD-ROM, два-три вентилятора), и внутренних электромагнитных полей. В частности, блок питания компьютера в силу своих конструктивных особенностей генерирует высокий уровень радиочастотного излучения, которое без защиты металлическими деталями корпуса вызывает серьезные помехи в находящихся поблизости

Olympus CAMEDIA C-2000 Zoom

Когда мы только планировали проведение обзора корпусов, встал вопрос, хотим ли мы притащить сами в редакцию несколько десятков корпусов или все же проще рассматривать их прямо на месте, в компаниях и салонах, их продающих. Был выбран второй вариант, осталось лишь одно маленькое «но»: штатный редакционный фотограф, при всех его достоинствах, непрерывно занят. Напрашивалось вполне логичное решение: взять фотоаппарат и фотографировать самим. Поскольку изначально было подозрение, что руки у нас более кривые, чем у профессионалов в области фотографии, хотелось сразу увидеть то, что удалось наснимать, из тех соображений, чтобы хоть два раза не ездить.

Тут нам на помощь пришла дружественная фирма Alion Trading, у которой как раз оказалась лишняя цифровая фотокамера, которую они нам любезно дали на неделю-другую. А поскольку про камеры мы не писали давно, заодно мы решили рассказать вам, что это такое и чем оно лучше, поскольку период эволюции цифровых фотоаппаратов оказался даже еще короче, чем у компьютеров, — полный модельный ряд меняется примерно раз в полгода.

Итак, C-2000. В отличие от камеры, которой нам приходилось пользоваться в прошлый раз — C-650, новый Olimpus стал компактнее, и, что важно, качество оптики не только не ухудшилось, а даже улучшилось при этом. Какой бы навороченной не была электроника, плохой объектив от мыльницы способен все это однозначно свести на нет.
В целом, фотоаппарат стал легче, компактнее, разрешение CCD-матрицы значительно повысилось. Если у C-650 было 1.4 млн. пикселей, то C-2000 их уже более 2 млн.
Пропорционально повысилось и разрешение получаемых картинок — теперь режим HQ (High Quality) выдает весьма качественные .jpg файлы в разрешении 1600x1200, средним объемом около 450Кбайт.



О количестве кадров, которое можно снять за раз. Учитывая возможность установки в аппатат 32Мбайт SmartMedia карты, получаем вполне пристойное количество кадров — около 64. Этого вполне хватит на день, вечер или ночь, после чего можно все выгрузить в компьютер... Вот это-то как раз и является «больным местом» данного агрегата. Стандартно камера имеет интерфейс RS-232, который позволяет развивать скорость до 115200бит/с, то бишь примерно 14Кбайт/с. Если вы на данной скорости выгружаете даже примерно половину 32Мбайт, то чисто теоретически, на пределе пропускной способности канала это занимает около 18 мин., реально же получаются все 20. Разумеется, Olimpus рекомендует покупать различные внешние устройства, для считывания данных со SmartMedia, причем устройств предлагается великое множество, начиная, от адаптеров для 1.44 дисковода и PC Card и кончая наиболее удобным, с нашей точки зрения считывающе-записывающим устройством MA USB-2, которое имеет вполне достойную скорость передачи — до 12Мбит/с. Другой вопрос, что все эти дополнительные переходники стоят совершенно неприличных денег — от $50 до $100. Было бы гораздо удобнее и приятнее иметь в самом фотоаппарате USB, интерфейс и забыть обо всей этой ерунде раз и на всегда, но тут вступает в дело тот же принцип, по которому в MacDonalds большой бутерброд стоит 35руб, что вполне приемлемо, когда хочется есть, а стакан чая, представляющий из себя на 95% горячую воду, 20руб, что совершенно неприлично, но выгодно для продавца. Olimpus поступает точно так же: если фотоаппарат купили, то и всякие необходимые аксессуары для него тоже купят с десятикратной переплатой, благо лицензиями все защищено, и добрые китайцы пока не выпускают тех же переходников по $9.95.

В целом, меню стало удобное, а количество различных опций, включая понятные только профессиональным фотографам, возросло. Последнее ни в коем случае не должно вызывать у вас беспокойства, так как все прекрасно работает и на автомате.

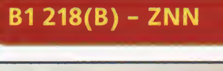
О качестве получающихся фотографий. Все картинки, в тесте корпусов, как и сам внешний вид фотоаппарата, сняты им же в режиме HQ.

И еще, о батарейках. Обычных китайских батареек хватает только на то, чтобы фотоаппарат включится, при попытке снять первый же кадр все умирает от недостатка питания. Более пристойных батареек, типа Duracell или Energizer, хватает, как минимум, на 30+ кадров, если не держать LCD-панель постоянно включенной. Хороших аккумуляторов, например NiMH, рекомендуемых фирмой, хватает действительно довольно надолго, даже если пользоваться LCD, как видоискателем.

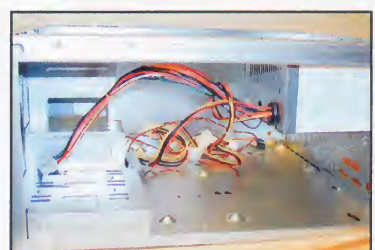
Выводы. Будем кратки. Вещь клевая, а качество снимков просто обалденное, так что нам бы очень хотелось иметь такой фотоаппарат. Единственное «но» — на батарейках разориться можно, но если купить пару комплектов хороших аккумуляторов (один говорят даже прилагается), то и этой проблемы не будет.

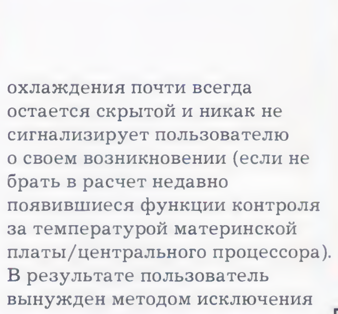
Редакция благодарит компанию Alion Trading 795-0695, www.alion.ru, за предоставленный фотоаппарат.





Типичный по name корпус, дополнительным достоинством является возможность привесить еще одни винчестер снизу под коробкой для 3" устройств.





Когда на задней панели корпуса много дырок под разъемы — это всегда удобно.

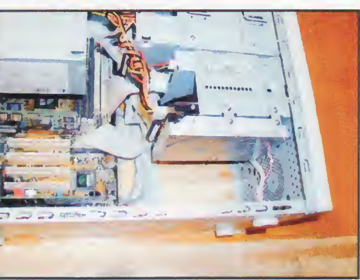
316

электронных устройствах. В-третьих, на корпус ложится задача вентиляции и охлаждения: компоненты, работающие при низких температурах (или хотя бы без излишнего перегрева), и служат дольше, и приносят куда меньше забот пользователю. Дело усугубляется тем, что проблема охлаждения почти всегда остается скрытой и никак не сигнализирует пользователю о своем возникновении (если не брать в расчет недавно появившиеся функции контроля за температурой материнской платы/центрального процессора). В результате пользователь вынужден методом исключения перебирать детали компьютера, выясняя, что же именно привело к сбою, а подчас и поломке. Может случиться и так, что из двух компьютеров, собранных в аналогичной конфигурации из

Начали мы с фирмы TrankM. При осмотре первого же корпуса возник вопрос о цене. Представители фирмы ответили просто и понятно. Любой обыкновенный AT корпус стоит примерно $22 ± 1. ATX — $30 ± 3. Разумеется, это не относится к породистым корпусам от ASUS и тем более SuperMicro.

Проблема острых железок

Как мы уже упоминали, раньше, в древности, когда основным форматом корпусов был PC Desktop, они делались из толстого добротного железа с закругленными краями и еще хромировались со всех сторон. С тех пор прошло много времени, и современные корпуса делаются, в большинстве своем, из фигового алюминия или его сплава методом штамповки без всякой последующей обработки. Основным, заметным в первую очередь, недостатком этого стали острые края всех планок и пластин, о которые можно запросто порезаться. В последнее время китайцы, видимо, все же начали осознавать необходимость устранения этой проблемы, так что большинство рассмотренных нами корпусов имело-таки закругленные края на всех рейках и пластинах, из которых собран корпус. Острые режущие края остались, но уже в значительно меньшем количестве — в основном только на отсеке для крепления 3.5" и 5.25" устройств. Разумеется, на породистых фирменных корпусах острых краев и в таких количествах не наблюдается, но отдельные элементы, например, металлический экран на съемной крышке ASUS 604, по краям выглядят довольно колючими, прямо как куртка металлиста.



Вот так вешаются дополнительные винчестеры снизу, только если это делать именно так, как на картинке, то не исключена возможность перегрева.



ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

Индикатор на передней панели моего корпуса показывает неправильную тактовую частоту, хотя при загрузке компьютер сообщает истинное значение. Как это исправить?

В принципе светодиодный индикатор ни на что не влияет и является чисто декоративным элементом. Раньше, до появления процессоров класса Pentium, системы могли работать в двух режимах — обычном и турбо (удвоенная частота), с тех времен и повелось выводить на лицевую панель компьютера соответствующее табло. Тем не менее, если вы хотите, чтобы на экранчике светилась именно та частота, на которой работает ваш центральный процессор (или RAMDAC графического ускорителя, к примеру), это можно настроить. Правда, единой методики не существует, так как различные производители корпусов по-разному подошли к управлению индикатором. Во-первых, одни индикаторы напрямую считывают значение частоты с системной платы и впоследствии высвечивают его — но это явно не ваш случай. Во-вторых, на некоторых корпусах настройки индикатора это значение выставляется вручную при помощи перемычек-джамперов. Схема расстановки джамперов прилагается в таком случае к покупаемому корпусу, а зачастую — и к компьютеру, если вы приобретаете готовую машину. Наконец, иногда встречаются корпуса, где управление индикатором совмещено с кнопкой RESET. В этом случае зажмите ее и удерживайте, наблюдая за тем, как изменяется значение на индикаторе.

В моем новом ATX-корпусе кнопка питания работает только на включение, а выключать машину приходится рубильником на задней стенке блока питания. Что делать?

Между тем, как работает питание в корпусах AT и ATX, есть серьезная разница из-за отличия в конструкции и в самом принципе работы материнских плат. В случае ATX команда на выключение передается не физическим размыканием цепи, как это было раньше, а специальной командой, которая генерируется, если вы будете удерживать

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

кнопку питания в течение 3-5 сек. Если такой период кажется вам слишком долгим, обратитесь к настройкам BIOS — обычно этот параметр там возможно настроить под себя. Просто же нажатие кнопки обычно вызывает переход Windows в режим Stand by, если это так же разрешено в BIOS.

Я устанавливаю материнскую плату и платы расширения в новый AT-корпус, но машина не запускается, хотя в прежнем корпусе система работала нормально. В чем может быть проблема?

В случае обнаружения неисправности на этапе загрузки система должна выдавать вам так называемые «пост-сигналы» — комбинации из длинных и коротких звуковых сигналов через динамик. Описание сигналов вы можете найти в инструкции к материнской плате и определить таким образом источник неполадок. А вот если вы не получаете даже этих сигналов, то в случае AT-корпуса прежде всего проверьте, правильно ли подведено питание к системной плате: два коннектора должны быть установлены черными проводами рядом друг с другом.

Можно ли использовать с ATX-материнской платой блок питания формата AT, если заменить его разъем, выходящий на плату, на соответствующий стандарту ATX?

Устройство блока питания ATX отличается от AT не только формой коннектора. Подача питания на ATX-плату сопровождается особой логической

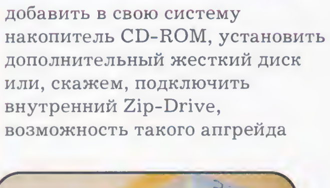


747

Цены на фирменные корпуса неприятно поразили наше воображение. $80+ за ATX mini-tower! За что?! На самом деле, видимо есть за что. За хороший блок питания, за качественный пластмассовый корпус с добротной металлической рамой и эффективным экранированием и кучу других, может быть, не заметных на первый взгляд, но очень полезных мелочей.

Оригинальная конструкция слотов, загнутые концы плат расширения и винтики торчат наружу и закрываются там специальной планкой. Зачем это надо, не очень понятно.

одинаковых комплектующих, узлы одного из них начнут выходить из строя на месяцы (а то и на годы) раньше, чем у второго — исключительно из-за плохо работающей системы охлаждения, оставляя пользователя в полном недоумении. Забота о полной функциональности системы охлаждения и вентиляции — это ваше спасенное время, а зачастую — и средства. С умом сконструированный корпус — одна из важнейших составляющих этой системы. Маленькие корпуса вынуждают использовать компактное размещение узлов, зачастую непосредственно соприкасающихся, что осложняет работу системы охлаждения сразу по двум причинам. Поток воздуха внутри корпуса ограничен из-за того, что одни компоненты блокируют его доступ к другим. А тесное расположение нагревающихся деталей усложняет процесс отвода или рассеивания выделяемого тепла (или даже приводит к кумулятивному тепловому эффекту). В-четвертых, корпус отвечает за упорядоченность и расширяемость системы, причем в обоих этих случаях именно он играет главную роль. Если пользователь захочет



добавить в свою систему накопитель CD-ROM, установить дополнительный жесткий диск или, скажем, подключить внутренний Zip-Drive, возможность такого апгрейда





будет зависеть от наличия или отсутствия в корпусе свободных слотов соответствующего типоразмера. Если корпус халтурно или просто минималистически сконструирован, возможности расширения системы искусственно ограничены — например, никак не удастся установить CD-Writer в дополнение к обычному приводу CD-ROM, если в вашем Mini-Tower всего один отсек формата 5.25''. В-пятых, корпус компьютера несет эргометрическую и эстетическую функцию. Конечно, не каждый пользователь будет любоваться корпусом своей машины, однако полностью выпадающий из общего интерьера помещения «серый гробик» может подсознательно вызвать у пользователя стресс, а неудобно расположенные функциональные элементы — кнопки, рубильники, разъемы питания и т. п. — создадут неудобства при работе. Наконец, корпус должен обеспечивать минимальный контроль за состоянием системы в целом, хотя бы на уровне привычных нам светодиодов, индицирующих деятельность материнской платы, жесткого диска, устройств

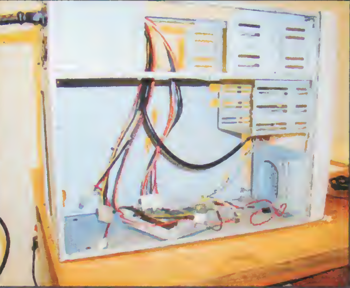
Не зря все-таки в спецификации PC99 все разъемы разноцветные — выглядит куда красивее.

828





Обладает красиво светящейся кнопкой питания. Других отличий от типичного по паме не замечено.

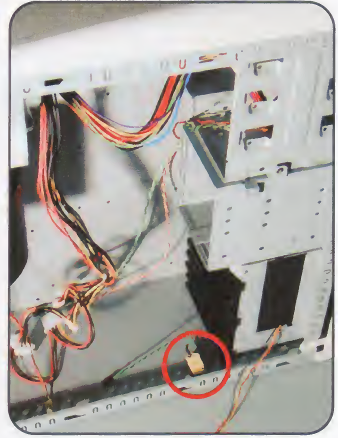


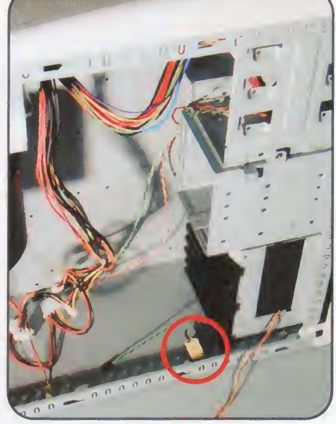
981

хранения внешних данных (да и не только — насколько удобней смотреть на индикатор сетевой карты, вынесенный на переднюю панель, чем лезть под стол и разворачивать системный блок, путаясь в лианах проводов).

Корпус системного блока

Корпус системного блока обычно состоит из одинакового приблизительно набора физических компонентов. Конечно же, у разных производителей они сильно отличаются друг от друга в зависимости от форм-фактора корпуса и от выбранного дизайнерского решения. Если вы приобретаете один корпус, дабы установить в него уже имеющиеся у вас детали, не лишним будет проверить как наличие, так и качество всех этих компонентов. Если же вы приобретаете новый компьютер целиком, будьте готовы к тому, что часть компонентов оказалась





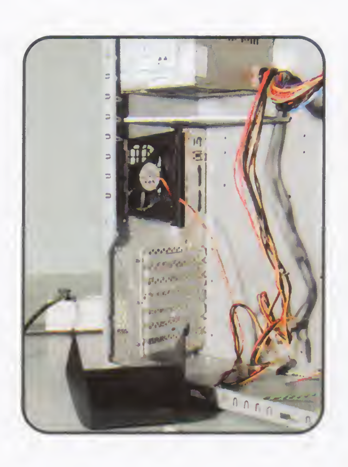
Специальный датчик, позволяющий отслеживать, когда корпус открыт, разумеется, его можно заткнуть любым винтиком, но если вы хотите незаметно «прокрасться» в чужой корпус, то избежать кратковременного размыкания данного переключателя вам не удастся, так как он реагирует на сдвигание крышки в пазах. Другой вопрос, что вам надо еще иметь в корпусе подходящее устройство, в которе можно воткнуть данный контакт.

Вентиляторов в корпусе тоже не хилое количество — кроме того, что в блоке питания еще два дополнительных — один для обдува процессора, другой — для плат расширения.



Боковые стенки корпуса, которые снимаются по отдельности, не крепятся винтиками, а фиксируются каждая двумя защелками.





Вот такой крутой отдельный вентилятор для обдува процессора, а чтобы дул куда надо, к нему изнутри крепится большая черная крышка, направляющая поток воздуха прямо на процессор (снята на картинке).

ASUS FK 302 B





ASUS FK 302 W

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

процедурой. Как только блок питания ATX включается (за это отвечает переключатель на его задней панели; иногда таких выключателей нет, и блок питания работает всегда, пока подключен к сети), он посылает соответствующий сигнал напряжением в 5 В на материнскую плату через девятый контакт разъема питания. Теперь система находится в состоянии ожидания активизирующего события (нажатия кнопки Power On, звонок на модем или получение пакета по ЛВС). Кнопка Power On, таким образом, не замыкает цепь в блоке питания, а посылает сигнал на системную плату через специальный разъем, называемый power jumper, а уже сама плата, в свою очередь, инициирует блок питания на полномасштабное включение. Местонахождение power jumper различается на материнских платах разных моделей, но всегда указывается в инструкции. Главное, не пытайтесь произвести «джамп-запуск» блока питания, пока к нему не подключена материнская плата, потому как, не получив ответного сигнала, он может выйти из строя. Соответственно, не имеет смысла и подключать AT-питание к ATX-плате: либо все погорит, либо ничего не включится.

Как проверить, сломан ли блок питания?

Проверить можно, но для этого вы должны, во-первых, обладать элементарными навыками в электротехнике, а, во-вторых, не забыть присоединить к блоку питания минимум необходимых устройств (материнская плата, процессор, память, видеоадаптер, желательно — жесткий диск или другое устройство, потребляющее много энергии). Возьмите вольтметр и, включив блок питания, но не включая систему, проверьте наличие напряжения на девятом контакте (следите за маркировкой) разъема питания. Если прибор ничего не покажет, блок однозначно испорчен. Если напряжение на контакте составляет 5 В, закоротите кусочком проволоки 14-й и 15-й контакты. В том случае, если блок питания в порядке, вентилятор заработает.



ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

Каковы требования к источнику питания, чтобы материнская плата форм-фактора ATX исправно отзывалась на события разряда WOL (Wake on LAN) при условии, что подходящая сетевая карта в системе установлена?

Для реакции на такое событие должен быть сгенерирован сигнал силой как минимум 0,72 А и напряжением в 5 В. Если ваш источник питания не сможет выдать сигнал в 0,72 А , система может и не среагировать, и такой блок придется заменить. Рубеж в 0,72 А заложен в спецификацию стандарта ATX 2.01 и поддерживается всеми новыми блоками питания.

После того, как я переставил в корпус новую материнскую плату, отказались работать некоторые кнопки управления.

К сожалению, на многих корпусах разъемы, ведущие к кнопкам управления, никак не подписаны и не маркированы. А вместе с тем значение подчас имеет не только то, к какому разъему провод должен быть подведен, но и соблюдение полярности контактов. Так, из-за неправильно подключенного power jumper, система может вообще не включиться по нажатию Power On.

В каком случае следует использовать дополнительный вентилятор внутри корпуса?

В принципе, если он уже установлен, обязательно подключите и используйте его. Если его нет, то, возможно, данная модель корпуса использует управление потоком воздуха за счет элементов своей конструкции. В любом случае, надо помнить, что для хорошего теплоотвода системе нужен мощный поток входящего воздуха. Вместо дополнительных вентиляторов внутри полезнее установить блок питания с более мощным вентилятором, чем слабый вентилятор внутри корпуса.

на момент сборки невостребованной и осталась лежать на верстаке сборщика, не дойдя до вас.

«Скелет» любого корпуса — это каркас и защитный кожух. И тот, и другой обычно изготовляют из листового металла. Кожух (монолитный или составной) крепится к каркасу при помощи направляющих, упоров и болтов (в некоторых «родных» корпусах болтов вы не найдете, потому как кожух удерживается системой хитроумных защелок, что зачастую ОЧЕНЬ усложняет процесс разборки корпуса). Каркас и кожух — это та самая «одежка», по которой обычно встречают компьютер, поэтому при выборе корпуса необходимо внимательно отследить следующее:

✔ Жесткость каркаса. Большинство деталей компьютера крайне чувствительны к деформациям, прежде всего, к сжатию и искривлению, это относится к такой хрупкой детали, как материнская плата. Высококачественные корпуса делают из прочного, тяжелого металла (16-18 калибра), в то время как дешевые китайские изделия изготовляют из легкого и непрочного металла (от 20-го калибра). Полностью стальные корпуса обеспечивают максимальную жесткость и прочность и оберегают как весь компьютер от случайных внешний воздействий, так и его внутренности от перекосов. Более дешевые корпуса делают из алюминия, усиленного сталью, а самые дешевые (и, соответственно, малопригодные к использованию) исключительно из алюминия. Такой корпус можно просто согнуть руками, и ни о какой защите деталей компьютера, говорить уже не приходится.



Inwin H500

Единственный desktop, замеченный нами за время обзора.
На этом снимке хорошо заметно «ухо», которое высовывается из компьютера сзади. В него рекомендуется продевать навесной замок, если вы не хотите, чтобы внутрь лазили неизвестные люди во время вашего отсутствия. От воров это, разумеется, не спасет, потому как алюминий, из которого сделан корпус можно гнуть и рвать голыми руками, а вот от сотрудников, любящих позаимствовать «на поносить» «лишние» 64Мбайт RAM, помогает в 99% случаев.

✔ Компоновка каркаса. У качественных корпусов все компоненты располагаются так, что между ними всегда достаточно свободного места, а все зарезервированные отсеки идеально подходят по размерам тем устройствам, которые будут в них размещаться. Кроме того, кожух должен плотно прилегать к каркасу (но ни в коем случае не «вгрызаться» в него, словно винт-саморез), а пластмассовые панели — надежно крепиться и не допускать люфта. Обратите внимание на наличие у данного корпуса сертификата FCC, удостоверяющего вас, что конструкция надлежащим образом защищает от электромагнитного излучения.

✔ Доводка каркаса. Добротный каркас всегда обработан — удалены заусенцы, металлические кромки зашлифованы. А привычный нам дешевый корпус гарантирует неоднократные и многочисленные порезы при попытке проникнуть внутрь. Вы же собираетесь иногда раскрывать корпус?

Всех существующих конфигураций корпусов, их каркасов и кожухов настолько много, что все их невозможно не только перечислить, но и просто классифицировать. Для многих компаний является чуть ли не делом чести делать свои корпуса ярко индивидуальными, запоминающимися, а главное — непохожими на продукты конкурентов. Отсюда и загадочные пластмассовые накладки, и винтики, до которых невозможно добраться, и утопленные светодиоды, незаметные без лупы, и кнопки, на которые без тренировки невозможно нажать. В принципе все корпуса можно подразделить на: «обычные» десктопы, «обычные» тауэры, десктопы и тауэры с передним крепежом, одновинтовые десктопы и тауэры, безвинтовые десктопы



ASUS FK 604

Симпатичный корпус.
Одним из приятных моментов является то, что стенки пластмассовые, а потому легкие и не царапаются, для экранирования же внутренностей компьютера на внутреннюю сторону стенки приклепана тонкая металлическая пластина.

и тауэры, и десктопы с откидным верхом (у нас встречаются крайне редко, а там их называют Flip-Top). Сравнительно недавно появилось такое новшество, как навороченные рамы для системных плат. Если у первых PC материнская плата крепилась непосредственно к основанию корпуса, а впоследствии — на привинчиваемой к каркасу специальной раме, то теперь выпускают корпуса также и с поворачивающейся и скользящей рамой (последнюю в спецификациях называют аж «лотком для системной платы...). Не знаю, насколько очевидны преимущества таких решений, мы с рождения приучены к незамысловатой съемной рамке... Хотя иностранцев можно понять — это же только в нашей стране компьютер изначально превратился в игрушку-конструктор, и на человека,

JMC 777



848D

юзающего системный блок фабричной сборки, смотрят с презрением (это похоже на отношение к автомобилям на братской Кубе).

Блок питания

Блок питания... Наверное, это — тот компонент корпуса, который вызывает наибольшую головную боль пользователей. Обычно он поставляется вместе с корпусом хотя, по большому счету, не является его технологическим компонентом. Блок питания выпускается с интегрированным вентилятором, который крепится на его задней стенке в корпусах формата AT или на передней в корпусах формата ATX (для нагнетания воздуха внутрь корпуса). Ниже мы коснемся блока питания подробней, а пока



отметим еще момент, связанный с корпусами ATX. Дело в том, что питание в стандарте ATX более «интеллектуальное», и кнопка его включения, укрепленная на корпусе, тесно интегрирована с блоком питания, конструктивно отличаясь от примитивного рубильника в AT-корпусах. Ну, наконец, и последняя деталь блока питания — это силовой кабель. Существует три основных



размера длины кабеля, при выборе нового блока лучше ориентироваться на десятифутовый шнур — длины их должны быть достаточно, чтобы дотянуться до удаленной розетки (это если вы решили рискнуть и сэкономить на источнике бесперебойного питания).

Большинство корпусов объединяет наличие внутреннего спикера (жестко прикрепленного или с возможностью переустановки), светодиодов (как минимум двух — индикаторов питания и активности жесткого диска; на старых корпусах были еще индикаторы «турборежима», иногда встречаются экземпляры со встроенными замками, позволяющими «запирать» клавиатуру и открывающимися простой скрепкой). Провода, которыми все это хозяйство подсоединяется к материнской плате или куда-нибудь еще, обычно довольно тонки и могут порваться при неаккуратном вскрытии компьютера.

Охлаждение

Вентиляторы системы охлаждения обычно монтируются на внутренней стороне передней панели корпуса и вместе с вентилятором блока питания обеспечивают свободную циркуляцию воздушного потока по всему корпусу. Важно следить за тем, чтобы вентиляторы не были заблокированы другими устройствами или шлейфами, иначе дело может закончится перегревом компьютера. Иногда производитель корпуса резервирует места для дополнительных вентиляторов; такой возможностью пренебрегать не стоит — «кулер» лишним не бывает. А вот если слота для дополнительного вентилятора не зарезервировано, а установить его хочется,



LW B213N



LW 213N

то место надо выбирать осторожно, чтобы лопасти не соприкасались с проводами.

Винтики и вставочки

Мы уже говорили о комплектности продаваемого корпуса. Если он приобретается для самостоятельной установки в него компонентов компьютера, проследите за тем, чтобы в комплекте шел полный набор крепежного оборудования, — иначе процесс сборки встанет намертво. Конечно, номенклатура крепежа может отличаться у корпусов различных моделей, однако кое-что вам понадобится в любом случае. Во-первых, это

БОЛЬШИЕ FULL TOWER'Ы

● Проблема больших full tower'ов — слишком короткие кабели. Обычно различные кабели, такие, как IDE, FDD и питание для винчестеров и прочих устройств имеют достаточную длину и еще остаются висеть петлями внутри mini или middle tower'а. В случае же действительно большого корпуса при некоторых расположениях компонент внутри вы можете столкнуться, например, с проблемой, когда кабели IDE не дотягиваются от материнской платы до CD-ROM'ов. К счастью, обычно это решается очень просто — покупкой более длинного шлейфа.

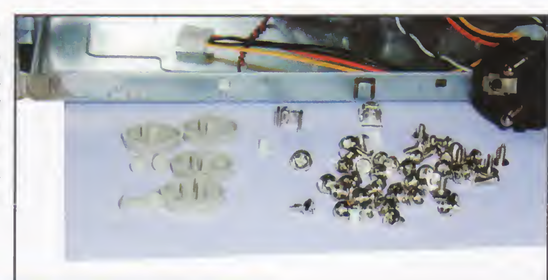
пластиковые ножки, на которые устанавливается материнская плата. Существует ошибочное мнение, что они служат для изоляции системной платы от корпуса на случай электрического разряда; но это не так — если питание где-то закоротит на корпус, плату это не спасет... Основная их задача — обеспечить максимально возможное количество упоров, не позволяющих материнской


LW B211N

плате прогибаться. Далее идут столь любимые в среде сборщиков «золотые ножки» — металлические держатели для материнской платы, выполненные в формате 3/16, вкручивающиеся в раму каркаса. Системная плата жестко привинчивается к ним, тем самым фиксируясь относительно корпуса. Ни в коем случае нельзя экономить на них! В эпоху «спонтанного компьютеростроительства» было принято устанавливать в каждый корпус только один-единственный крепежный


LW C211

элемент, заменяя прочие пластмассовыми ножками, в результате чего системная плата ходила ходуном, и покупатель даже и не подозревал, насколько зыбко его счастье (как бывший сборщик открою тайну такой халтуры — к дешевым корпусам, которые мы закупали оптом у китайских производителей, прилагалось всего две таких железки, а терялись они ой как просто...). Так вот, устанавливайте материнскую плату минимум на трех держателях, это застрахует вас от многих бед. В-третьих, вам необходим набор винтов различного калибра — от саморезов, которыми заглушки плат расширения крепятся к каркасу, до тонких винтиков для монтажа устройств, например жесткого диска, в слоты расширения. Под винты, особенно те, которыми крепится материнская плата, подкладывайте шайбы —


Это то, что обычно прилагается к стандартному корпусу в качестве крепежных элементов.


Вот такие бывают заглушки для задней стороны ATX корпусов. Почему такие разные? Дело в том, что стандартов расположения разъемов на ATX «маме» не один а несколько, так что, если вы купите какую-нибудь нетипичную «маму», в особенности с большим количеством интегрированных устройств, то она может запросто не подойти к заглушке на вашем корпусе, и ее придется менять. Заглушки с малым количеством дырок предназначены для установки AT плат в ATX корпуса.

пластиковые или картонные, они обычно прилагаются к корпусу. Еще вам наверняка понадобятся заглушки, которыми можно закрывать более не использующиеся прорези для выходов дочерних карт на задней панели корпуса, — пыль в системный блок, конечно же, попадет, но чем меньше ее будет, тем лучше. И не ленитесь время от времени пылесосить утробу своего корпуса. Помимо заглушек для прорезей, вам могут потребоваться пластиковые крышки, которыми можно закрывать слоты расширения, выведенные на переднюю панель. Если вы приобретаете новый корпус, то просто постарайтесь их не терять, а в случае покупки готового компьютера проследите, чтобы все заглушки, вынутые при установке устройств, прилагались отдельно (вы же избавитесь рано или поздно от трехдюймового дисковода, а зияющая пробоина на «лице» вашего компьютера — это моветон).

Типы корпусов

Мы добрались до такого занятного момента, как описание стилей и размеров корпусов. Их по большому счету не так уж и много, и их надо знать, чтобы ориентироваться в прайс-листах — хотя официальных стандартов на этот счет нет, и два Full Tower'а от разных производителей не обязательно будут иметь идентичную конструкцию. Более того, в зависимости от гениальности конструкторов, иной Mini Tower может вместить больше


LW M128



компонентов, чем Midi Tower других разработчиков.

Тем не менее, первый элемент классификации — пространственная ориентация корпуса — совершенно недвусмысленна, и любой корпус для бытового компьютера можно отнести или к модели десктоп или к модели тауэр. Как пошутил один из заграничных


MX 8



обозревателей компьютерного железа, «desktop похож на tower, положенный плашмя, а tower — на desktop, поставленный на бок». Выбирая тип корпуса, первое решение, которое вы должны принять, — где будет размещаться ваш компьютер. Вариантов тут немного, это либо столешница или полка, либо пол комнаты. Обычно у нас принято ставить системные блоки на пол, экономя тем самым итак ограниченное место в комнате или офисе, хотя из-за этого индикаторы и кнопки управления будут менее доступными (для рук, но ведь не так сложно научиться нажимать на них вслепую ногами...). Другим минусом «подстольных» компьютеров является необходимость в некоторых случаях использовать удлинители, например, для клавиатуры. Корпуса-десктопы часто подкладывают под мониторы, в первую очередь 14-15'', чтобы те оказались на уровне глаз (еще на десктопы можно ставить баночки с кактусами и крашеными водорослями, которые якобы поглощают Очень Вредные Излучения). Наконец, стоит задуматься о тех устройствах, в которых имеются выдвижные части, например, приводы CD-ROM; оценить легкость доступа к ним и отсутствие препятствий (той же клавиатуры, если это десктоп, или ножки стула, если это тауэр). Большинство карт расширения могут быть



установлены без проблем как вертикально в десктопе, так и горизонтально в тауэре.

Full Tower — самый большой тип корпуса из доступных на рынке. Иногда его называют еще Big Tower, но это наша российская самодеятельность. Это — большие и тяжелые корпуса, обычно от двух до трех футов высотой, идеально подходящие для размещения на полу. Корпус Full Tower наиболее универсален в применении, потому как оснащен большим количеством внутренних слотов для разнообразных устройств. В них обычно встраивают наиболее мощные источники питания, а свободного места внутри достаточно для того, чтобы все компоненты компьютера легко монтировались и достаточно обдувались. Эти корпуса обычно оснащены не простыми ножками, а колесиками с блокираторами. В большинстве



Это не компьютер, а всего лишь коробка для установки дополнительных SCSI-2 винчестеров.

случаев, Full Tower — самые дорогие из всех корпусов.

Следующий размер — Mid Tower — немного усеченный вариант Full Tower. Благодаря их размеру, таким корпусам можно найти место практически в любом помещении, потеряв при этом не столь много внутреннего пространства.

Midi Tower (у нас этим термином почему-то принято называть и вышеупомянутый класс). Этот тип корпусов появился довольно поздно как промежуточный вариант между большими корпусами и компактными. Размер, кстати, получил наибольшее признание в Европе, тогда как в Америке привыкли ко всему большому — как автомобилям, так и корпусам.

И, наконец, Mini Tower — наиболее популярный в народе размер корпуса. По объему он приблизительно равен десктопам, но благодаря конструкции несравнимо более прост в монтаже и предоставляет намного больше возможностей. Кроме того, схема циркуляции воздуха в нем позволяет эффективнее отводить тепло, чем в десктопах. Однако по сравнению с другими тауэрами Mini Tower предельно ограничен функционально и зачастую не подходит для навороченных систем с многочисленными накопителями.

Корпуса Desktop были фактическим стандартом для PC со времен оригинальных IBM PC XT/AT, которые выпускались исключительно в таких корпусах. Современные десктопы кардинально отличаются от тех, старых, как по габаритам, так и по внутренней конструкции, но сохраняют ту же принципиальную идею: корпус компьютера размещается на крышке стола, а монитор устанавливается поверх него. Для тех, кто не хочет или не может поместить системный блок на пол, такая конструкция помогает существенно сэкономить место; однако



монитор, поставленный поверх корпуса, может еще более ухудшить и без того непростую ситуацию с охлаждением десктопа.

Слим-корпус (в оригинале Slimline), также называемый «низким профилем» (а на Западе — «коробкой из-под пиццы»), представляет собой уменьшенный вариант десктопа. Замыслом его конструкторов было сокращение места, занимаемого системным блоком на столе. Помимо этого, а также эстетической ценности других достоинств у него нет. Зато есть масса недостатков — практически отсутствует возможность расширения, как для дочерних карт, так и для накопителей, а условия вентиляции в нем просто кошмарны. В России слим-корпуса не прижились, зато за границей они прекрасно вписываются в пресловутую концепцию «компьютера за $1000» благодаря своей крайне низкой стоимости. Если подумать, они продолжают дело знаменитых PS/1 и PS/2 от IBM, их идеальное применение — офисный секретарский компьютер с единственным жестким диском, двумя дочерними платами — видео и сетевой — и одним накопителем на сменных носителях, либо трехдюймовым дисководом, либо Zip/LS.

Нестандартные корпуса

Помимо стандартных стилей ряд компьютеров выпускается в уникальных корпусах (мы не затрагиваем дизайн SGI и выкрутасы Macintosh). Например, Compaq выпускает ряд моделей, в которых монитор и системный блок «упакованы» в один корпус, а новые дизайнерские изыски ряда производителей породили на свет треугольные и даже цилиндрические корпуса. Ясно, как божий день, что все они

рассчитаны на пользователей, которые воспринимают апгрейд как вынос старого компьютера на помойку и покупку нового, а нам с вами такие корпуса и даром не нужны. С другой стороны, для мощных серверов

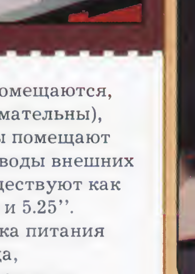
А вот контора под именем SuperMicro предпочитает изготавливать навороченные корпуса с hot-swap блоками питания. Разумеется, контора выпускает весь набор корпусов, но, видимо, из-за немаленькой цены, менее навороченные ее модели у нас спросом не пользуются. В данном случае нам достались два ее корпуса — full Tower и большой серверный корпус.

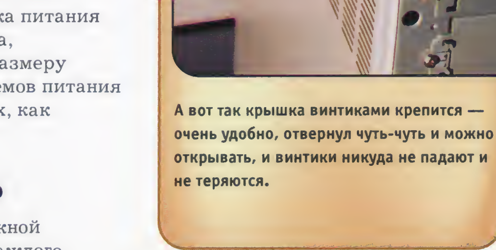
SuperMicro 7890, $414

Full tower с hot-swap блоком питания 2 x 300W.
Что такое hot-swap блок питания? Это когда в корпус специальным образом установлено и параллельно подсоединено два блока питания, так чтобы любой из них при отказе можно было вытащить и заменить на новый, не выключая компьютера.

Крышка не снимается сразу, а откидывается, как на петлях.







А вот так крышка винтиками крепится — очень удобно, отвернул чуть-чуть и можно открывать, и винтики никуда не падают и не теряются.

выпускаются гигантские корпуса, вмещающие в себя помимо стандартных компонентов источники бесперебойного питания, массивы RAID и прочие нестандартные устройства.

Основные параметры, по которым отличаются корпуса, — это не их габариты, а количество слотов, тип и мощность источника питания и степень эффективности системы вентиляции. Слоты расширения подразделяются на внутренние и внешние, то есть, те, которые выведены на переднюю панель корпуса. Внутренние слоты обычно используются для установки дисковой подсистемы и имеют размер 3.5'' (хотя до сих пор существуют жесткие диски, которые в них не помещаются, так что будьте внимательны), а во внешние слоты помещают всевозможные приводы внешних носителей; они существуют как в размере 3.5'', так и 5.25''. Мощность источника питания обычно, но не всегда, пропорциональна размеру корпуса, да и разъемов питания в больших корпусах, как правило, больше.

Форм-фактор

Кроме размера, важной характеристикой каждого корпуса является его форм-фактор. Форм-фактор — это принцип внутреннего устройства корпуса, расположения в нем материнской платы и плат расширения, использования определенного типа источника питания.

Самыми популярными на сегодняшний день форм-факторами корпусов являются BabyAT и ATX (включая подкласс microATC/SFX). Они не совместимы между собой и изначально спроектированы под материнские платы, поддерживающие один из этих форм-факторов. Проектируя свой компьютер, необходимо учесть, что форм-фактор корпуса и системной платы должны совпадать. Некоторые корпуса поддерживают материнские платы как BabyAT, так и ATX форм-факторов, но далеко не все.

Также и не все стили корпусов поддерживают любые форм-факторы. На протяжении последних лет растущей популярностью пользуется форм-фактор ATX, а BabyAT постепенно уступает ему свои позиции. Корпуса старых форм-факторов, вроде PC AT/XT, вообще больше не производятся.

Рассмотрим поближе существующие форм-факторы. PC/XT — оригинальный форм-фактор IBM — применялся исключительно в десктопах. Эти корпуса изготавливались из добротного, толстого и прочного металла, который в наши дни уже не встречается. Блок питания крепился в правом дальнем углу корпуса и был тяжелым и массивным, под стать самому корпусу. Между тем он был весьма слабым, выдавая всего 63 Вт энергии (впоследствии этот показатель был увеличен в два раза). Когда появились первые компьютеры класса AT, их корпус не изменился внешне, но претерпел столь существенные внутренние изменения, что прежние XT-платы установить в него было уже нельзя. Начиная с AT-компьютеров, появились и первые тауэры. Этот форм-фактор оказался настолько удобен для тогдашних компонентов, что породил невиданную волну клонов. Именно тогда кнопка включения питания была вынесена на переднюю панель.

Форм-фактор BabyAT появился вскоре после оригинального AT и представлял его мини-копию за счет уменьшения ширины базы, поэтому материнские платы и источники питания babyAT обратно совместимы с AT-корпусами, но не наоборот. Немаловажным оказалось и снижение стоимости корпуса; BabyAT доминировали в компьютерной индустрии вплоть до начала распространения ATX-компонентов (инициатором перехода на этот раз оказалась Intel, первая выпустившая материнскую плату, рассчитанную исключительно на новый форм-фактор).

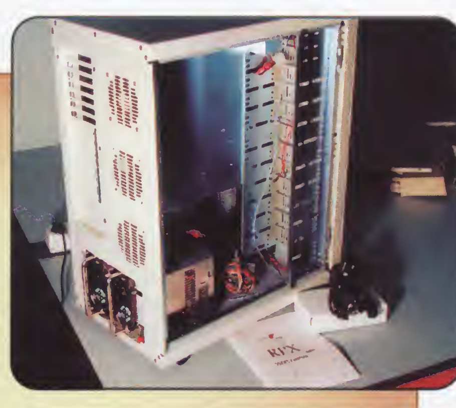
Форм-факторы LPX и miniLPX были широко распространены в конце 80-х гг.

Вид со стороны мест для установки устройств. Не мало их, правда? И все 5". А все потому, что предполагается вставлять туда 3" в hot-swap переходниках.



SuperMicro 801AX, $606

Большой серверный корпус также с hot-swap блоком питания 2 x 300W.





Причем на колесиках, хотя и не поворачивающихся в стороны, так что ездит он только по прямой — вперед и назад.



Вид со стороны места для установки системной платы.

и начале 90-х гг., когда большинство продаваемых персоналок оснащалось слим-корпусом, в который не помещалась стандартная BabyAT-плата. Оригинальный дизайн LPX был разработан корпорацией Western Digital для собственных материнских плат с простой целью — уменьшить габариты и понизить себестоимость системного блока. Основная задача, стоящая перед конструкторами, была достигнута при помощи оригинального технического решения: в материнскую плату LPX вставлялась одна-единственная плата расширения, в которую, в свою очередь, как в мультиплексор, вставлялись дочерние платы (обычно до 3 штук), располагавшиеся таким образом параллельно системной плате. Благодаря этому корпус действительно удалось заметно укоротить. Однако технические характеристики LPX не стали жестко оговоренным стандартом, как, например, ATX. Из-за этого платы и корпуса LPX от разных производителей могли отличаться друг от друга вплоть до полной несовместимости.

Одна из инноваций, привнесенных в компьютерную индустрию форм-фактором LPX, жива и до сих пор — речь идет об интегрированных на материнской плате разъемах ввода-вывода и соответствующем устройстве задней стенки корпуса. Такое же решение мы можем наблюдать и на современных ATX и NLX корпусах.

Появление форм-фактора ATX и его разновидности miniATX стало первым значительным изменением в конструкции корпусов за продолжительный отрезок времени. Стандарт ATX был предложен компанией Intel в 1995 году и с тех пор стал лидирующим на рынке. Действительно, дизайн ATX обладает рядом существенных преимуществ, и только огромный парк используемого оборудования, которое поддерживает форм-фактор BabyAT, не позволяет пока перейти на ATX повсеместно.

В общих чертах корпус ATX внешне схож с BabyAT, разве что прорези для выходов карт расширения и интегрированных контроллеров на задней стенке корпуса изменили свое местоположение, чтобы подходить к новому дизайну системных ATX-плат. Основные изменения — внутри корпуса, и в первую очередь это касается источника питания, который полностью отличается от своего AT-предшественника; даже разъемы питания изменились. Другой стала и компоновка основных узлов компьютера, что дало возможность, помимо прочего, эффективней рассеивать выделяемое тепло.

Из-за многочисленных внедренных новшеств стоимость ATX-корпуса обычно выше, чем у BabyAT, но это, пожалуй, оправдано. К тому же, дабы облегчить переход со старых AT-компонентов на форм-фактор ATX, ряд компаний выпускает корпуса, в которые можно установить как AT, так и ATX-совместимые системные платы без переделки каркаса. По аналогии с другими форм-факторами, ATX тоже существует в «редуцированном варианте» — miniATX, который совпадает с базовым ATX по используемому источнику питания и размещению в корпусе, но отличается компоновкой устанавливаемых на материнскую плату устройств (по большому счету, miniATX является, скорее, форм-фактором материнских плат, чем корпусов).

NLX, в отличие от miniATX, является полноценным новым форм-фактором материнских плат, также разработанным Intel и призванным занять рыночную нишу, когда-то принадлежавшую LPX. В NLX также используется карта-адаптер и слим-корпус, снижающие общую стоимость корпуса, но конструкция поддерживает и основную массу технологических новшеств, привнесенных ATX. От LPX NLX выгодно отличается тем, что является отраслевым стандартом и гарантирует пользователям полную совместимость компонентов в своей группе.

Специально для miniATX и NLX Intel разработала компактный источник питания с пониженным выходом — SFX.



Как можно увидеть из обзора, основное направление эволюции полнофункциональных корпусов устремлено к оптимизации внутренней компоновки, управления питанием, системы охлаждения и вентиляции корпуса. Не стоит соблазняться оригинальными дизайнерскими решениями, идущими вразрез с общей тенденцией компоновки корпусов, — в конце концов для нас с вами компьютер — не роскошь, а друг, товарищ и брат.

Редакция выражает благодарность компаниям «Trank-M» www.trankm.ru и «Остров Формоза» www.formoza.ru за предоставленные для обзора корпуса. MG



Nick A. SKOKOV

Voodoo Scalable Architecture от 3dfx



Итак, это свершилось. 15 ноября 1999 г. компания 3dfx официально анонсировала свою новую технологию VSA (Voodoo Scalable Architecture), ранее известную под кодовым именем Napalm, а также первые графические процессоры и карты, ее реализующие.



В последние полгода только ленивый пользователь или обозреватель не пинал компанию 3dfx. В принципе было за что пинать, однако компания не сдалась, а продолжала упорно работать над своим новым детищем. Ее руководителям вместе с инженерным персоналом нужно было решить, какими функциональными возможностями должны обладать новые продукты 3dfx, чтобы, с одной стороны, они хорошо покупались, а с другой, как минимум, оставляли 3dfx среди ведущих компаний массового рынка 3D-графики, и, как максимум, вновь выдвигали на позицию лидера этого рынка. В связи с тем, что продукты конкурентов обладают определенным набором новых функциональных возможностей, 3dfx нужно было создать продукт, по крайней мере не уступающий по параметрам. Но этого достаточно лишь для того, чтобы остаться на рынке. Для возвращения себе места лидера, новый продукт должен обладать тем, чего нет у конкурентов, но что очень понравится пользователям, или обладать всем тем, что есть передового у конкурентов, но вместе с тем быть лучше. Подготовку к премьере новой технологии и продуктов, воплощающих ее, компания 3dfx начала еще этим летом. Нам рассказывали о новых технологиях 3dfx: сначала T-Buffer, затем компрессии текстур FXT1. Плюс ко всему по сети еще с прошлого года ходили слухи о том, что в лабораториях 3dfx готовится какой-то новый чудо-продукт с невероятными возможностями. Так или иначе, но интерес к нему очень устойчивый и существует довольно давно. Одни с нетерпением и надеждой ждут нового продукта от любимой компании, другие ждут тоже с нетерпением, в тайне надеясь, что 3dfx облажается и компания исчезнет с рынка, расчистив дорогу более сильным конкурентам.



Нас приглашали заглянуть на сайт 3dfx 15 ноября в 19:00 по московскому времени и узнать, что же нового нам приготовила компания. Идея NVIDIA с нагнетанием таинственности и привлечения всеобщего внимания явно прижилась. В этом нет ничего плохого, так как самые удачные идеи конкуренты всегда перенимают. Самое интересное, что уже в 14:00 по московскому времени любознательные пользователи раскопали на европейском сайте 3dfx секретный пресс-релиз со всей информацией о грядущем пятью часами позже событии. К слову, в первые 30 минут после времени «X» сайт 3dfx был явно перегружен обращениями страждущих, немного позднее ситуация улучшилась. Роль сыграло то, что на многих сайтах, посвященных компьютерным новостям, заранее было все рассказано, что и снизило поток желающих попасть на сайт 3dfx именно в 19:00. На наш взгляд, событие с представлением новой архитектуры VSA и новых графических акселераторов ничуть не потускнело из-за утечки информации. Стало ли это событие новой вехой в развитии массового рынка 3D-графики, покажет только время. Сейчас мы можем лишь посмотреть более внимательно на то, что предлагает нам 3dfx и констатировать, что многие прогнозы вновь оправдались. Тем не менее, любой желающий может отметить этот день для

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

Поскольку в превью своего нового продукта VSA-100 компания 3dfx оставила ряд неопределенностей, мы решили дополнить эту информацию на основании ответов на некоторые вопросы представителей компании, и независимых специалистов. Из-за того что 3dfx на момент анонса не раскрыла некоторых деталей своего нового продукта, пришлось сделать несколько предположений, сделанных на основе имеющейся информации. Все сомнительные моменты трактовали в пользу 3dfx. Посмотрим на новые факты, которые стали известны.

Возможно ли одновременное использование технологии SLI и T-Buffer?

Это был один из самых частых вопросов, который волновал многих. Поэтому и ответ на него будет достаточно длинный, затрагивающий ряд принципиальных вопросов о работе нового продукта. Подробности далее.

Что такое новая SLI-технология и как она работает?

Действительно, под термином SLI в случае с VSA компания 3dfx понимает нечто отличное от старой техники SLI, применявшейся во времена Voodoo2. Фактически 3dfx использовала раскрученное имя для обозначения новой технологии. Новая версия SLI — это гораздо больше, нежели обычное чередование строк кадра. Прежде всего, это совершенно иная идеология.

Теперь наряду с традиционной техникой чередования строк кадра введено понятие чередования полос, состоящих из нескольких строк. Далее, и, наверное, самое важное, технология SLI представляет собой протокол коммуникации или взаимодействия от двух до 32 чипов VSA-100, в этом смысле SLI используется всегда, если на карте установлено два или более чипов VSA-100. Подобно традиционной технике SLI, в новой технологии используется понятие Master чипа (или главного чипа). При этом для каждой пары чипов VSA-100 один из графических процессоров является Master, а второй Slave. При этом комбинирование результатов работы двух чипов, фактически содержимого их кадровых буферов, происходит в кадровом буфере Master-чипа, откуда данные выводятся на экран монитора. Кроме этого, Master-чип VSA-100 обеспечивает синхронизацию работы со Slave-чипом, а он распределяет между ними полученные данные от CPU-системы.

Прежде чем показать, как все это работает более детально, сделаем важное отступление.

себя как праздник или просто, хмыкнув, проигнорировать.

Практически все конкурирующие продукты в этой области поддерживают отображение трехмерной графики при 32-битной глубине представления цвета, AGP-текстурирование и текстуры большого размера, а также еще набор некоторых функций, ставший, как минимум, стандартом де-факто. С этими и другими, ставшими уже стандартными параметрами для современных графических акселераторов, в принципе все ясно. Можно вести споры о том, что некоторые из функциональных возможностей не поддерживаются в приложениях, а значит не очень и нужны, но эти споры бессмысленны. Если сложилось мнение, что то-то и то



Image courtesy Cornel Applied Technologies, Inc.

необходимая функциональная черта, значит, любой продукт должен ею обладать, иначе asta la vista baby. Новый продукт от 3dfx просто обязан соответствовать установленным стандартам на рынке. Но вот что предложить покупателям кроме стандартного набора возможностей? Заметим, что наличие интегрированного геометрического сопроцессора мы пока, к сожалению, относим к новейшим или нестандартным функциональным возможностям графических процессоров для массового рынка. Можно пойти по пути конкурентов и предложить в своих новых продуктах аппаратную поддержку расчетов T&L. Известно, что NVIDIA и S3 пошли как раз по пути интеграции геометрических сопроцессоров в свои чипы и сделали это первыми в решениях для массового рынка 3D-графики. Этот путь развития, безусловно, верен и есть все основания предполагать, что через полгода, год мы увидим массу игр, которые потребуют наличия аппаратного расчета преобразования координат полигонов и установки освещения. Тем не менее, правильных путей развития существует несколько. После анонса технологии T-Buffer стало совершенно очевидно, что в следующих продуктах от 3dfx будет реализована аппаратная поддержка T-Buffer.

Напомним вкратце в чем суть технологии T-Buffer

Она состоит в обеспечении возможности управления несколькими кадровыми буферами, что позволяет использовать ряд специальных эффектов (например, самый важный цифровой эффект — это full scene spatial anti-aliasing, или просто FSAA). Кроме того, уже сейчас разработаны техники использования таких эффектов, как motion blur, depth of field, soft shadows и soft reflectance. Технология T-Buffer — это прежде всего инструментарий. Имея возможность управлять рендерингом сразу в нескольких кадровых буферах, разработчик приложений может создавать свои собственные специальные эффекты. Для реализации full-scene spatial anti-aliasing не нужно каких-либо специальных интерфейсов, для всех других эффектов, которые можно накладывать с помощью T-Buffer, потребуется поддержка через интерфейсы, она реализуется через расширения к OpenGL или Direct3D. Главная идея T-Buffer состоит в обеспечении визуализации более качественной 3D-графики. Более подробно о технологии T-Buffer мы уже писали в № 12.
После анонса новой технологии от 3dfx, получившей замысловатое имя VSA-100, стало ясно, что упор сделан на скорость и качество, а ключевым термином является слово Scalable (масштабируемость). Поддержка аппаратного расчета T&L пока отложена на неопределенный срок.
Идею инженеров 3dfx легко понять — зачем делать продукт, часть функциональных возможностей которого будет использоваться лишь через пол-года, а то и через год? Если компании NVIDIA и S3 хотят быть локомотивами, которые станут проталкивать идею аппаратной реализации расчетов T&L среди разработчиков игр, то пусть этим и занимаются. Кроме того, весной и NVIDIA и S3 все равно выпустят следующее поколение своих GPU, а тогда к конкурентной борьбе может подключиться и компания 3dfx.
В случае необходимости аппаратной реализации поддержки T&L в играх. Если весной все еще будет не ясно, нужны ли на массовом рынке графические карты с геометрическими сопроцессорами на

Архитектура VSA

VSA расшифровывается, как Voodoo Scalable Architecture, что по-русски звучит: масштабируемая архитектура Voodoo. Сразу можно отметить, что 3dfx не отказалась от хорошо раскрученной марки, что позволит сэкономить деньги на рекламе. Режим экономии сейчас очень необходим для 3dfx, особенно в свете того, что продажи карт серии Voodoo3 не обеспечивают достаточных доходов, а новые карты появятся лишь весной 2000 г., уже после новогоднего пика продаж на массовом рынке. Первый чип, реализующий архитектуру VSA, получил имя VSA-100. Простое, незамысловатое название.

Итак, в чем же заключается масштабируемость новой архитектуры? В возможности параллельной работы от 2 до 32 графических процессоров, способных взаимодействовать двумя методами.

Первый подразумевает употребление технологии SLI (scan line interleave), хорошо известной со времен классического чипсета Voodoo2. Во времена Voodoo2 технология SLI представляла собой следующее: два графических





бортy, никто не мешает отложить 3dfx анонс поддержки аппаратного расчета T&L до осени 2000 г. Если же уже весной 2000 станет очевидно, что аппаратная поддержка T&L является необходимой функциональной чертой графических акселераторов для массового рынка, то 3dfx установит на свои карты внешний геометрический сопроцессор. На наш взгляд, пока логичнее вести речь именно о внешнем геометрическом сопроцессоре на платах от 3dfx. Причин тому несколько. Во-первых, если верить неподтвержденной официальными источниками информации, 3dfx уже ведет работы по использованию в своих продуктах внешнего геометрического сопроцессора IMPAC-GE от Mitsubishi. Основная проблема с такой реализацией — поддержка в драйверах. Главный плюс — минимальные затраты на разработку, так как чип IMPAC-GE существует и присутствует на профессиональном графическом рынке уже более года, т.е. это отлаженное решение. Во-вторых, можно пересмотреть дизайн продуктов серии VSA и интегрировать в них геометрический сопроцессор. Главный минус такого решения — большие затраты на разработку, дизайн и отладку, так как все нужно фактически делать с нуля (если, конечно, эти работы уже не ведутся). Плюсом такого решения является его потенциальная вычислительная мощность, читай производительность. Дело в том, что ключевая особенность архитектуры VSA — масштабируемость, т.е. подразумевается, что на одной плате может быть установлено параллельно несколько графических процессоров. Если в каждом из них будет интегрирован свой геометрический сопроцессор, то в итоге мы получим суперкомпьютер в формате AGP-карты. С другой стороны, никто не мешает установить на одной PCB несколько геометрических сопроцессоров, главное, чтобы хватило электропитания и места на карте. При этом технологии SLI может быть применена и к параллельным вычислениям, выполняемым сразу несколькими геометрическими сопроцессорами. Какой путь на самом деле выберет 3dfx, покажет только время. Тем не менее приведу высказывание CTO компании 3dfx Скотта Селлерса (Scott Sellers): «3dfx will have HW T&L when it matters in the market». Проще говоря, когда аппаратная поддержка T&L будет необходима на рынке, мы ее реализуем.

процессора осуществляют рендеринг разных строк одного кадра, формирующих конечное изображение. При этом все чипы используют один общий кадровый буфер. Затем сформированный кадр выводится из общего кадрового буфера на экран монитора. Архитектура VSA поддерживает новую реализацию технологии SLI, в которой устранены такие ограничения старого варианта SLI, как использование только двух графических чипсетов параллельно и отсутствие поддержки разрешений более чем 1024x768 (теперь поддерживаются разрешения вплоть до 1600x1200). Более того, новая версия SLI представляет собой совершенно другую идеологию. В силу того что современные графические ускорители работают через AGP-интерфейс, а по заявлению 3dfx, чип VSA-100 специально оптимизирован для AGP, теперь режим SLI ориентирован на реализацию протокола взаимодействия нескольких графических процессоров, расположенных на одной PCB.



Теперь каждый чип, работающий в режиме SLI, может заниматься формированием определенной последовательности или полосы из строк одного кадра, а каждая такая последовательность может содержать от 1 до 128 строк. При этом число строк в последовательности или полосе, может динамически изменяться. Речь идет о том, что каждый чип формирует строки, которые идут подряд и составляют полосу, а из набора полос формируется полный кадр. Например, если мы имеем четыре чипа, то каждый из них может формировать полосы из 40 строк каждая, которые все вместе сформируют кадр. Разумеется, можно использовать и режим чередования строк, а не последовательностей строк. Например, в случае 4-х процессоров в режиме SLI присвоим каждому чипу индекс CN, где N=1, 2, 3, 4. Тогда чип C1 будет формировать строку S = 1, 5, 9 и т.д. или S=4*M+N, где M=[0...1200], а N соответствует номеру графического процессора.

Зачем понадобились именно полосы с возможностью изменения количества строк содержащихся в них? В зависимости от глубины представления цвета, числа полигонов в сцене и их расположения, возможность изменять число строк, составляющих полосы, позволяет оптимальным образом загружать и использовать технику SLI. При этом возможна ситуация, когда формирование маленького полигона выполняется полностью одним графическим чипом и в пределах одной полосы строк. В такой ситуации использование SLI будет неэффективным.

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

3dfx дала следующее описание своему чипу VSA-100:

- выводит 2 full featured пикселей за такт;
- обладает всеми теми же возможностями, как и Voodoo3;
- fillrate 333-366 млн пикселей в секунду;
- поддерживает single-pass, single-cycle multi-texturing;
- single-pass, single-cycle bump mapping;
- single-pass, single-cycle tri-linear mip-mapping.

Из всего этого можно было сделать вывод, что каждый из двух конвейеров рендеринга в VSA-100 обладает двумя блоками текстурирования. Немногим позже официального анонса VSA-100 появилась информация от 3dfx, из которой следовало, что VSA-100 в режиме мультитекстурирования может выводить лишь один пиксель за такт. Фактически в VSA-100 применили решение, которое с 1998 г. а используется в чипах от NVIDIA, т.е. один конвейер рендеринга имеет один блок текстурирования. С одной стороны, оно обеспечивает полную загрузку конвейера во всех режимах работы. С другой, в режиме мультитекстурирования, который используют практически все современные игры, теоретическая величина fillrate снижается вдвое.

Теперь посмотрим, как работают два чипа VSA-100 в режиме T-Buffer и без него.

Режим SLI

Когда T-Buffer не используется, применяется технология SLI в традиционном качестве при некоторых отличиях — кроме техники чередования строк дается техника чередования полос из строк. При этом полоса может содержать от одной до 128 строк кадра и количество их в полосе может динамически изменяться. Напомню, что изменение числа строк в полосе позволяет равномерно распределять число покрываемых одной полосой вершин полигонов, что обеспечивает равномерную загрузку VSA-100. Выигрыш в производительности получается за счет применения раздельных шин памяти и использования доступной локальной видеопамяти специальным образом. Каждый из чипов VSA-100 имеет собственную 128-разрядную шину памяти, что позволяет равномерно распределить нагрузку при передаче данных и снизить требования к полосе пропускания каждой из шин. Локальная видеопамять используется следующим образом: текстуры для каждого чипа VSA-100 хранятся раздельно и являются одинаковыми, т.е. на практике происходит дублирование

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

загруженных в локальную видеопамять текстур для каждого чипа. Все остальные данные, такие как координаты вершин треугольников и информация о глубине (z), не копируются и едины для обоих чипов, они располагаются в общей памяти, так называемой unified memory. При этом каждый из чипов VSA-100 формирует в общей памяти собственный кадровый буфер. Каждый из двух чипов VSA-100 осуществляет формирование готовых пикселей в своем кадровом буфере (точнее, рендеринг происходит во вторичном буфере, back buffer). Эти пиксели формируют строки кадра, из которых формируются полосы кадра. Затем полосы комбинируются в кадровом буфере Master чипа VSA-100, потом данные передаются в RAMDAC, а оттуда в монитор и отображаются на экране.

Заметим, что в режиме использования 32-битной глубины представления цвета, поток данных будет передаваться в графические процессоры по двум шинам данных, что должно обеспечить высокую общую производительность видеокарты. Преимущества такой реализации режима SLI особенно будут заметны в играх, требовательных к величине fillrate и при высоких разрешениях.

Режим T-Buffer

Если пользователь задействует T-Buffer, то тогда картина несколько изменяется. Теперь каждый из двух чипов VSA-100 формирует лишь часть полного кадра, который должен быть выведен на экран монитора. Оба чипа VSA-100 формируют полосы, из которых составляется полный кадр. Так как все эффекты T-Buffer являются различными вариациями на тему пространственного или временного сглаживания объектов или всей сцены (anti-aliasing), то рассмотрим все на примере реализации full-scene anti-aliasing (FSAA), так как этот эффект полностью прозрачен для приложений и интерфейсов. Чтобы получить сглаженный пиксель, для его формирования используются несколько семплов или sub-pixel, которые представляют собой данные о цвете соседних пикселей, выбранных с некоторым смещением от пикселя, который нужно сгладить. За счет комбинирования цветов пиксельных семплов получается цвет сглаженного пикселя, что и требуется. Ввиду того что в режиме мультитекстурирования VSA-100 может сформировать лишь один пиксель, то 3dfx решила использовать для конфигураций плат с двумя чипами VSA-100 маску 1x2 для реализации FSAA. Это означает, что для формирования одного сглаженного пикселя (anti-aliased pixel)

С другой стороны, если чип формирует больше одной строки сразу, т.е. полосу, это позволяет загружать более равномерно всю систему и эффективно использовать текстурный кэш. В итоге было решено использовать полосы, в которых число строк динамично изменяется от 1 до 128, что обеспечивает равномерную загрузку системы.

Замечу, что каждый из чипов VSA-100, используемых в режиме SLI, имеет собственный кадровый буфер, в котором осуществляется рендеринг строк или последовательностей строк (полос), после чего данные из разных кадровых буферов передаются в общий кадровый буфер, где формируется полный кадр и уже оттуда происходит вывод на экран монитора. При этом каждый чип VSA-100 имеет собственную шину памяти и собственный локальный кадровый буфер. Напомню, что каждый чип VSA-100 поддерживает работу с локальной видеопамятью объемом до 64 Мбайт. Часть доступной для каждого чипа памяти используется под кадровый буфер (с двойной или даже тройной буферизацией), а остальная память — для хранения текстур и Z-буферизации. На тот случай, если доступных объемов памяти окажется мало, 3dfx рекомендует использовать один из двух поддерживаемых методов компрессии текстур: DXTC или FXT1. Такая организация работы графических процессоров способствует более равномерному распределению нагрузки на полосу пропускания шины памяти. Кстати, благодаря такому решению, когда потоки данных равномерно распределяются между графическими процессорами, работающими в режиме SLI, суммарная ширина полосы пропускания памяти существенно возрастает. Именно поэтому вполне допустим вариант использования стандартной памяти SDRAM/SGRAM, как, вероятно, и будет на самом деле.

Второй метод подразумевает использование технологии T-Buffer. В этом случае каждый графический процессор

Общие данные VSA-100



- Интегрированный 128-разрядный 2D/3D/видео ускоритель
- Чип содержит 14 млн транзисторов, изготавливается по 0.25 мкм технологическому процессу с использованием шестислойной технологии
- Частота графического ядра 166 — 183 MHz (в зависимости от типа используемой памяти)
- 2 конвейера-рендеринга с 2 блоками текстурирования на каждом (вопрос спорный, есть мнение, что каждый конвейер имеет лишь один блок текстурирования)
- Fillrate 333 — 367 млн пикселей в секунду (включая режим мультитекстурирования)
- Интегрированный 350 MHz RAMDAC (возможно будет использоваться 400 MHz RAMDAC)
- Рендеринг при 32-битной глубине представления цвета
- 24-бит Z & W буферы,
- 8-битный стенсель-буфер
- Текстуры с 32-битной точностью представления данных и размером вплоть до 2040x2048 пикселей
- Предположительно 128-разрядный интерфейс памяти
- Один чип VSA-100 поддерживает до 64 Мбайт локальной видеопамяти типа SDRAM/SGRAM и возможно DDR SDRAM/SGRAM
- PCI 2.2 и AGP x2/4x с SBA и DME
- Максимальное разрешение 2048x1536@85Hz

3D-часть

- Поддерживается весь набор функций, как у серии Voodoo3, и плюс к этому:
- Мультитекстурирование за один проход и один такт
- Рельефное текстурирование за один проход и один такт
- Трилинейная фильтрация за один проход и один такт
- Попиксельный mip-mapping и режим альфа-смешивания
- Поддержка 8-битных палетизированных текстур (гарантирует высокую совместимость с играми и не снижает общей производительности)
- Наложение табличного и попиксельного тумана
- Поддерживается «triangle strips and fans» (При наличии смежных треугольников не требуется передавать информацию о всех трех вершинах каждого из них, а просто передаются данные сразу о последовательности треугольников, для каждого из которых определяется лишь одна вершина. В результате снижаются требования к ширине полосы пропускания шины памяти)
- Динамичное наложение текстур окружающей среды
- Поддерживаются все режимы смешивания текстурных цветов, описанные в DX6, DX7 и OpenGL 1.2
- Поддерживаются технологии компрессии текстур DXTC и FXT1

Программная часть

- Драйверы с поддержкой интерфейсов DirectX, OpenGL и Glide (обещается, что новый ICD OpenGL позволит работать с профессиональными графическими приложениями)
- Поддерживаются ОС Windows 95, 98, NT4.0 и Windows 2000

формирует полностью один кадр изображения в собственном буфере. После чего T-Buffer производит совмещение содержимого нескольких кадровых буферов и выводит полученный результат на экран монитора в виде единого кадра. Улучшение качества достигается за счет аппаратной реализации сглаживания всей сцены (full scene anti-aliasing), а восприятие улучшается за счет применения специальных эффектов типа depth of field, soft shadows и т.д.

На момент анонса остался один важный вопрос. Для оптимальной работы T-Buffer, а значит графики и наилучшего восприятия изображений на мониторе, читай, решит использовать технологию T-Buffer, это вовсе не означает, что он проиграет в скорости. По крайней мере, 3dfx обещает, что высокое качество графики и реализм изображений при использовании специальных эффектов типа motion blur, depth of field и т.д. не скажется на величине fillrate. Проще говоря, наряду с высоким качеством графики и использованием специальных эффектов пользователь получит высокую частоту смены кадров на экране,

Карты на базе чипа VSA-100



аппаратного применения эффекта FSAA (full scene anti-aliasing) и других специальных эффектов без ощутимого урона общей производительности, то есть с применением техники SLI требуется использование не менее четырех процессоров VSA-100 одновременно. При использовании двух процессоров, работает либо SLI, либо T-Buffer.

Таким образом, пользователь получит возможность выбирать между высокой производительностью и высоким качеством и реалистичностью изображения. Это подтверждается тем, что по заявлению 3dfx у пользователя появится возможность отключения T-Buffer (а значит отключения аппаратной реализации эффекта FSAA), чтобы получить максимальную величину fillrate, а значит максимальные значения fps. Поясню важную деталь. Если пользователь выберет для себя режим наивысшего качества например 60 fps при разрешении 1024x768 и с использованием T-Buffer. Если ему безразличны специальные эффекты и устраивает обычное качество графики, которое обеспечивают продукты от NVIDIA, Matrox или ATI, но не хватает скорости и хочется получить сумасшедшие значения fps, то достаточно отключить T-Buffer и включить режим SLI.

Отметим один важный момент. По сравнению с технологией MAXX от ATI у технологии SLI от 3dfx нет такой проблемы, как возможное возникновение лага. Отсутствие проблемы связано с тем, что в случае с режимом SLI графические процессоры каждый раз занимаются формированием текущего кадра, не выполняя работы впрок.

Теперь уместно рассмотреть параметры первого чипа, реализующего архитектуру VSA.

Первое, что вызывает вопросы, это почему чип VSA-100 будет производиться по 0,25-мкм процессу в первом квартале 2000 г., когда конкуренты собираются переходить на 0,18-мкм процесс. Уже сейчас S3 использует 0,18-мкм технологию при производстве своих чипов Savage2000, а GPU GeForce 256 от NVIDIA делается по 0,22-мкм технологическому процессу. Ответ на этот вопрос дал Скотт Селлерс в интервью сайту «Thresh's FiringSquad». Вот что сказал Скотт: «NVIDIA использует пятислойный металлический 0,22-мкм процесс, что обеспечивает меньшие размеры кристалла и более низкое энергопотребление. Мы используем шестислойный дизайн и улучшенный 0,25-мкм технологический процесс, что позволяет уменьшить размер кристалла по сравнению с обычным 0,25-мкм технологическим процессом и при таком же количестве транзисторов, а главное в результате всего этого количество годных кристаллов на выходе существенно увеличивается». Остается принять все это на веру и успокаивать себя мыслью о том, что 3dfx знает, что делает.

Интересно, а почему в VSA-100 используется 14 млн транзисторов? Чип Savage2000 от S3 содержит 12 млн. При этом Savage2000, как и VSA-100, имеет два конвейера и по два текстурных блока на каждом. Однако Savage2000 имеет интегрированный геометрический сопроцессор, а в VSA-100 его нет. Или есть, но нам об этом не говорят? Представляете ситуацию, если в марте 2000 г. 3dfx вдруг заявит, что VSA-100 имеет геометрический сопроцессор, просто раньше об этом молчали из-за недоработок в программном обеспечении. Но это все мечты, не имеющие ничего в основе.

Отметим, что в дизайне чипа VSA-100 использовались разработки, которые применялись во всех предыдущих сериях графических процессоров от 3dfx, что должно обеспечить полную совместимость со всеми существующими приложениями, оптимизированными под них. Хотя все это, на мой взгляд, не гарантирует нас от ситуации, когда придется вновь ждать патчи для игр, рассчитанных под предыдущие версии Glide, чтобы насладиться старыми играми на новой графической карте.

Один важный момент пока не имеет четкого объяснения. Это ширина полосы пропускания локальной видеопамяти и интерфейс памяти. Дело в том,

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

используются два пиксельных семпла или два субпикселя. При этом в случае использования мультитекстурирования сглаженный пиксель получается за два прохода, либо за первый проход формируется два субпикселя с одной текстурой, а за второй проход накладывается вторая текстура. Какой именно метод будет использоваться, решается оперативным путем. По словам 3dfx, будет выбираться наиболее эффективный способ. При этом каждый из двух чипов формирует полосы, состоящие из сглаженных пикселей в собственно кадровом буфере (вторичном). Затем полосы, сформированные обоими чипами, комбинируются в кадровом буфере Master-чипа, получается полный кадр, затем происходит вывод сглаженных пикселей на экран монитора. Замечу, что мы описали самый общий случай работы T-Buffer. На самом деле возможны вариации.

Итак, посмотрим на примере, как все работает. Скажем, мы хотим играть в разрешении 1024x768 с использованием FSAA. Тогда каждый из двух чипов VSA-100 формирует полосы, при этом можно говорить о том, что каждый чип выполняет работу по формированию лишь примерно половины кадра. Полосы из строк формируются в отдельных кадровых буферах (точнее во вторичных буферах), а затем данные двух половин кадра передаются в первичный буфер Master-чипа и уже оттуда происходит вывод данных на экран монитора.

Качество такой реализации FSAA будет хуже, чем при использовании маски 2x2, причем разница особо заметна на наклонных линиях, где должен исчезать лестничный эффект. Иначе говоря, сглаживание является недостаточным, и обещанных ровных наклонных линий мы не увидим. Плюс к этому в режиме мультитекстурирования снизится теоретическая величина fillrate, например, при использовании эффекта FSAA она будет соответствовать 166–183 млн пикселей в секунду. Хватит ли этой величины для того, чтобы играть в высоких разрешениях в true color и с использованием FSAA? Мы пока не знаем. Предположительно должно хватать для игры в разрешении 1024x768 в 32-битном цвете и 60 fps. Будем ждать реальных тестов.

Как работают четыре чипа VSA-100 в режиме T-Buffer и без него?

В режиме без использования T-Buffer все обстоит примерно, как и в случае с конфигурацией платы с двумя чипами. Каждый из чипов VSA-100 формирует полосы

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

из строк кадра в своем кадровом буфере (точнее, во вторичном или back-буфере), затем данные из вторичных буферов каждого из двух Slave-чипов передаются во вторичные кадровые буферы Master-чипов.

После чего содержимое объединяется в кадровом буфере одного из Master-чипов, и оттуда уже происходит передача данных в монитор. Ввиду того что весь обмен данных между кадровыми буферами происходит внутри общей памяти (unified memory), все получается очень быстро и не должно сказываться отрицательным образом на производительности в целом. В таком случае величина fillrate может достигать пиковых значений 664-732 млн пикселей в режиме мультитекстурирования.

Если пользователь решит использовать T-Buffer, например для реализации эффекта FSAA, то четыре чипа VSA-100 будут взаимодействовать следующим образом. Каждая пара чипов занимается формированием строк из сглаженных пикселей, т. е. фактически каждая пара чипов формирует лишь примерно половину всего кадра. При этом для реализации FSAA с маской 2x2, которая обеспечивает действительно полноценное сглаживание, для формирования каждого сглаженного пикселя используются 4 семпла или субпикселя. В этой ситуации в режиме мультитекстурирования каждая пара чипов VSA-100 формирует один сглаженный пиксель за два прохода, так как за один такт два чипа могут сформировать два пиксельных семпла. В режиме без мультитекстурирования сглаженный пиксель формируется за один такт. Благодаря тому что каждая пара чипов VSA-100 формирует лишь часть кадра, нагрузка распределяется равномерно и падение величины fillrate в режиме мультитекстурирования не сильно отражается на величине fps. Даже в режиме с мультитекстурированием и при использовании эффекта FSAA теоретическая пиковая величина fillrate будет соответствовать 166–183 млн пикселей в секунду, что довольно много по современным меркам. Для сравнения, карта на базе GeForce 256 при штатных частотах в режиме мультитекстурирования, но без FSAA обладает величиной fillrate, равной 240 млн пикселей в секунду.

Хватит ли величины fillrate, равной 166–183 млн пикселей в секунду, для игры в разрешениях 1024x768 в 32-битном цвете и при 60 fps? А для игры с такой же скоростью в более высоких разрешениях? Посмотрим, когда представится такая возможность.



Voodoo4 4500 PCI/AGP



- Один чип VSA-100
- RAM 32 Мбайт
- Fillrate 333–367 млн пикселей в секунду, включая режим мультитекстурирования
- Поддержки T-Buffer нет со всеми вытекающими (нет FSAA и спецэффектов)
- Ориентировочная цена — $179

Voodoo5 5000 PCI

- Два чипа VSA-100
- RAM 32 Мбайт
- Fillrate 667–733 млн пикселей в секунду, включая режим мультитекстурирования
- Поддержки T-Buffer есть, т. е. есть аппаратный FSAA и спецэффекты
- Ориентировочная цена — $229

что чип VSA-100 обеспечивает довольно высокие показатели fillrate, а если на карте установлено 2 или более чипов VSA-100, то fillrate возрастает еще больше. При этом увеличивается нагрузка на шину памяти. Если пропускной способности шины локальной видеопамяти будет недостаточно, то потенциальный fillrate так и останется потенциальным. Память может просто не успеть передать необходимое количество данных, следствием чего станет падение производительности, а пользователь не получит в высоких разрешениях ожидаемых значений fps. Особая критичность вопроса о типе локальной видеопамяти появляется при воспроизведении 3D-графики при 32-битной глубине представления цвета, тем более что этот режим поддерживается VSA-100. Тем не менее, использование новой версии технологии SLI позволяет довольно изящным образом решить проблему с нагрузкой на шину памяти. Шина памяти разгружается за счет того, что каждый чип VSA-100 формирует лишь часть строк, из которых состоит полный кадр. В результате каждому чипу VSA-100 вполне достаточно иметь 128-битную шину памяти.

Кроме того, пока нет никакой ясности с поддержкой памяти типа DDR SGRAM/SDRAM. На наш взгляд, ничто не мешает реализации такой поддержки, например, с прицелом на будущее. К тому же никак нельзя назвать низкой объявленную цену карт на базе VSA-100, особенно учитывая, что карты должны попасть на рынок лишь в первом квартале 2000 г. Зато если за объявленную цену будут предложены платы с локальной видеопамятью типа DDR SGRAM на борту, привлекательность новых продуктов от 3dfx существенно возрастет. С другой стороны, 3dfx может просто снизить цену, не прибегая к изменению параметров своих карт.

Отметим, что частота шины памяти вновь будет синхронизирована с частотой графического ядра, как это было у продуктов серии Voodoo3.

Как и ожидалось, чип VSA-100 поддерживает воспроизведение 3D-графики при 32-битной глубине представления цвета и при 24-битной Z-буферизации и при использовании 8-битного стенсель-буфера. Та функциональная возможность, за отсутствие которой так ругали 3dfx в последний год, наконец, поддерживается. Открытым оставался вопрос о том, каким будет качество 3D-графики при 32-битной глубине представления цвета, т.к. это первый опыт 3dfx. В принципе поддержка таких функций, как однопроходная трилинейная фильтрация, режимы смешивания цветов с использованием альфа-канала, рельефное текстурирование и мультитекстурирование, способствует обеспечению очень высокого качества графических моделей. Будем надеяться, что качество нас действительно не разочарует.

Когда речь идет о работе с 32-битной глубиной представления цвета, сразу встает вопрос о том, как сильно пострадает от этого производительность видеоподсистемы. 3dfx обещает, что при работе с 32-битным цветом пользователь все равно сможет играть при средних значениях fps соответствующих 60 кадрам в секунду, то, по мнению 3dfx, достаточно для комфортной игры. При этом уже не важно, какая величина fps при том же разрешении и в том же приложении достигается при 16-битной глубине цвета.

Отметим, что VSA-100 поддерживает 32-битные текстуры с разрешением до 2040x2048 пикселей и AGP-текстурирование. Это тоже две функциональные особенности, поддержку которых так долго ждали от 3dfx. Остается проверить на практике, как все это будет работать.

Чип VSA-100 поддерживает две технологии компрессии текстур DXTC и FXT1. Первая — вариант S3TC, лицензированный Microsoft и включенный в состав DirectX, вторая разработана самой компанией 3dfx и является полностью открытой. Так как FXT1 поддерживается чипом VSA-100, это гарантирует, что и DXTC также будет поддерживаться аппаратно. Дело в том, что для DXTC используется один алгоритм компрессии, а для FXT1 — четыре. FXT1 поддерживается на аппаратном уровне и было бы логично встроить аппаратную поддержку алгоритма DXTC тем более, что общая

привлекательность продукта от этого только выигрывает.

Отдельно стоит упомянуть поддержку декодирования MPEG2-видео. К сожалению, тут нет ничего хорошего. Есть аппаратная поддержка преобразования данных из планарного вида в упакованный. Все. Больше ничего не заявлено. Нет ни слова об оверлеях и о компенсации движения. Остается надеется, что хотя бы оверлеи поддерживаются в необходимом объеме.

Карты на базе чипа VSA-100

Компания 3dfx решила более четко разделить решения для массового и профессионального рынков. Для массового рынка 3dfx предполагает выпустить целую серию карт, использующих чип VSA-100.

Voodoo5 5500 AGP



- Два чипа VSA-100
- RAM 64 Мбайт
- Fillrate 667–733 млн пикселей в секунду, включая режим мультитекстурирования
- Поддержки T-Buffer есть, т.е. есть аппаратный FSAA и спецэффекты
- Ориентировочная цена — $299

Voodoo5 6000 AGP



- Четыре чипа VSA-100
- RAM 128 Мбайт
- Fillrate 1,32–1,47 млн пикселей в секунду, включая режим мультитекстурирования
- Поддержки T-Buffer есть, т.е. есть аппаратный FSAA и спецэффекты
- Ориентировочная цена — $599

Voodoo4 4500 PCI/AGP

По сути, Voodoo4 — это карта серии Voodoo3, но с поддержкой AGP текстурирования, больших текстур, 32-битной глубины представления цвета в 3D-графике и 24-битной Z-буферизацией и 8-битного буфера шаблонов. Если бы эта карта появилась на рынке весной 1999 г. или хотя бы осенью 1999, ее перспективы были бы вполне ясны. По крайней мере, она бы конкурировала с платами на базе чипов NVIDIA RIVA TNT2 Ultra и Matrox G400 Max. Продажи ее были бы очень успешными, и свое положение на рынке 3dfx, как минимум, не потеряла бы.

Но карты Voodoo4 должны попасть на рынок лишь в первом квартале 2000 г. и единственным их неоспоримым преимуществом над конкурентами, присутствующими на рынке уже почти год, является лишь native поддержка API Glide. На наш взгляд, карты Voodoo4 просто опоздали на рынок. Кто станет покупать эти карты при цене в $179, не понятно. При цене менее $100 спрос, конечно, будет.

Voodoo5 5000 PCI

Интересно, почему заявлен только PCI-вариант? Что мешает сделать AGP-вариант? Может быть, оптимизация под AGP какая-то особенная? Странная карта. 3dfx заявляет, что очень заботится о пользователях старых систем без AGP-порта. При этом сама же 3dfx позиционирует свои новые карты для систем на базе 700-МГц процессоров. Покажите мне систему только с PCI-слотами, в которой установлен процессор Athlon или Pentium III EB.

Если не будет AGP-варианта, то, на наш взгляд, ее ниша на рынке станет очень ограниченной. К тому же цена выглядит несколько завышенной.
При такой стоимости карта будет конкурировать с продуктами в ценовой категории до $200, и вряд ли кто-то захочет переплачивать за аппаратную поддержку FSAA и специальных эффектов при прочих равных функциональных возможностях и параметрах, особенно учитывая то, что использование T-Buffer

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

Каковы недостатки T-Buffer-режимов?

Играть в низких разрешениях с использованием эффекта FSAA вряд ли кто-то захочет, так как размытости будут явно различимы, и общие ощущения от этого возможны совсем не самые приятные. Фактически, оптимальным разрешением для игры с использованием FSAA является 1024x768, тем более что величины fillrate карт серии Voodoo5 должно как раз хватить для игры в этих разрешениях. Но если пользователь отключит T-Buffer, у него появится возможность вполне комфортно играть в разрешениях вплоть до 1600x1200 при 60 fps. При этом в высоких разрешениях за счет большей детализации необходимость в использовании эффекта FSAA в принципе отпадает. Что предпочтет пользователь? Трудно сказать. Можно напомнить, что большинство обычных любителей поиграть все равно используют разрешения вплоть до 1024x768. Да, это так, только вот цена карт Voodoo5 будет по карману не большинству пользователей, а только лишь малой их части. Но, как правило, эта малая часть или так называемые hardcore gamers имеют мониторы с большой диагональю и наверняка предпочтут высокое разрешение, нежели низкому разрешению, но с FSAA. В общем радужных перспектив для Voodoo5 совсем немного.

Какие методы рельефного текстурирования поддерживаются аппаратно?

VSA-100 обладает аппаратной поддержкой рельефного текстурирования по методу выдавливания (Embossing). К сожалению, данный метод является наименее эффективным из всех. Поддержки Dot Product и тем более EMBM методов нет.

Полностью ли будет поддерживаться режим AGP 4x?

К сожалению, под полной поддержкой 3dfx понимает поддержку всего, за исключением DME или AGP-текстурирования, а также режима Fast Writes. Радует, что хотя бы SBA поддерживается. Отказ от поддержки DME компания 3dfx мотивирует тем, что практически нет игр, которые этот режим используют. 3dfx пока вообще не собирается поддерживать этот режим в своих будущих продуктах. Если же игре потребуется загружать огромные объемы текстур, то 3dfx рекомендует использовать технологии компрессии текстур. Позиция 3dfx не лишена оснований, однако возникает вопрос, а что мешает реализовать поддержку DME? Может проблемы технического плана?

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

Как будет реализована работа при использовании 32-битной глубины представления цвета? Будет ли использоваться какой-либо пост-фильтр?

На сегодня есть информация о том, что никакого пост-фильтра при работе с 32-битным цветом применяться не будет. И это хорошо, так как, во-первых, избавит 3dfx от лишних вопросов и нападок, а во-вторых, хватит и стандартного, но хорошо реализованного решения. Опыт с рендерингом в 32-битном цвете для 3dfx первый, так что лучше лишний раз не экспериментировать. Пост-фильтр будет использоваться только во время рендеринга при 16-битном представлении глубины цвета. Пост-фильтр будет такой же, как и в случае с Voodoo3.

Что касается все же за чип с маркировкой Intel наблюдается на карте Voodoo5 6000?

В этом вопросе пока практически ничего нового не выяснилось. Единственное, появилась информация о том, что чип от Intel (похоже, это все-таки будет нечто вроде non-transparent PCI-to-PCI bridge, но не обязательно) нужен в частности для того, чтобы, сохранив работоспособность карты в системе, полностью отказаться от использования питания через AGP-порт.

И что произойдет с ценами?

Представители 3dfx заявляют, что карты серии Voodoo5 будут оснащаться памятью типа SDR SDRAM. Мотивируется это тем, что данный тип памяти самый дешевый. Вместе тем, высокая цена на карты серии Voodoo5 мотивируется именно дороговизной памяти. Однако тут есть один интересный момент. Да, всем известно, что цены на память типа SDRAM за последние 3–4 месяца существенно изменилась в сторону повышения. Но они выросли лишь на свободном рынке. Вряд ли 3dfx покупает память именно там и не имеет долгосрочных контрактов. Цены на память по контрактам практически не изменились, по крайней мере они не повышались в разы. Поэтому есть все основания надеяться, что к моменту начала продаж карт серии Voodoo5, их стоимость будет несколько ниже заявленной.

Насколько перспективно использование hardware T-Buffer и новой серии карт от 3dfx?

Если не принимать во внимание возможности T-Buffer и аппаратной поддержки компрессии текстур, то карты серии Voodoo5 представляют собой лишь вариации конкурирующих продуктов типа NVIDIA GeForce 256, но только с очень боль-

Источник электропитания Voodoo Volts





влияет на общую производительность карты. С другой стороны, если в разрешениях вплоть до 1024x768 при 32-битной глубине представления цвета при использовании T-Buffer получится средняя величина 60 fps, то привлекательность карты сразу существенно возрастет. Большинство пользователей все равно играет в разрешениях вплоть до 1024x768, так что остается лишь проверить все гипотезы на практике и принять самостоятельное решение.

Voodoo5 5500 AGP

Это модернизированный вариант карты Voodoo5 5000. Добавили памяти 32 Мбайт, задействовали AGP-интерфейс и подняли цену на $70. Если для нормальной работы карты в AGP-варианте требуется, чтобы для каждого чипа VSA-100 было установлено по 32 Мбайт памяти, то тогда непонятно, почему в PCI-версии обошлись лишь по 16-Мбайтовой локальной видеопамяти. Обратите внимание на фотографию карты Voodoo5 5500. В верхнем правом углу разъем белого цвета. Это стандартный разъем для электропитания внутренних периферийных устройств компьютера. Нечто похожее уже использовалось в карте Canopus Spectra 7400 на базе GPU GeForce 256. Два графических чипа VSA-100 потребляют около 25 Вт в сумме. Питание напрямую от блока питания должно обеспечить надежное снабжение энергией, а значит и стабильную работу карты Voodoo5 5500. Скорее всего, именно эта плата будет пользоваться наибольшим спросом среди желающих получить в играх эффект FSAA и другие специальные эффекты, обеспечиваемые T-Buffer. Если 3dfx снизит цену на карту, то успех на рынке определенно будет.

Voodoo5 6000 AGP

Самая мощная из объявленных карт. Имеет четыре чипа VSA-100, 128 Мбайт локальной видеопамяти и невероятно высокую стоимость. Судя по всему, только карта Voodoo5 6000 сможет в полной мере продемонстрировать все прелести аппаратной реализации FSAA без существенного ущерба общей производительности видеоподсистемы. Прежде всего, это станет возможно из-за использования четырех чипов VSA-100 в режиме SLI. Скорее всего, ощутить разницу между Voodoo5 5500 и Voodoo5 6000 можно только в высоких разрешениях, например, 3dfx обещает, что в разрешении 1600x1200 при 32-битной глубине представления цвета вы получите с использованием всех эффектов T-Buffer, включая аппаратный FSAA при 60 fps. Большие объемы локальной видеопамяти объясняются тем, что она распределяется между четырьмя чипами VSA-100, и не является общей. Наличие же 32 Мбайт доступной памяти под буферизацию и текстуры для каждого графического процессора вполне достаточно для нормального функционирования. Тем не менее за такие немалые деньги нам предлагается карта с невероятными показателями fillrate. Фактически если не случится чуда в виде релиза от какой-либо темной лошадки вроде BitBoys, то плата Voodoo5 6000 AGP станет первым акселератором с возможностью вывода более 1 гигапикселя в секунду на экран монитора, рассчитанной на массовый рынок. Посмотрим, как все это будет выглядеть на практике.

На фотографии карты Voodoo5 6000 AGP отчетливо виден чип с маркировкой Intel. Судя по всему, это Non-transparent PCI-to-PCI bridge. Зачем нужен непрозрачный мост на видеокарте? Если посмотреть на описание Non-transparent PCI-to-PCI bridge, то мы узнаем, что этот мост позволяет представить некую подсистему в качестве одного единственного устройства для CPU компьютера. При этом непрозрачный мост еще и скрывает все ресурсы подсистемы от CPU. В результате за непрозрачным мостом можно расположить очень мощную графическую подсистему, состоящую из нескольких работающих параллельно чипов. Означает ли использование этого моста, что карта Voodoo5 6000 не будет поддерживать AGP текстурирование? Вряд ли. Нам кажется, что данный непрозрачный мост применяется только для представления карты, которая содержит целую графическую подсистему в виде одного устройства. Было бы совершенно нелогично отказываться от использования всех возможностей AGP лишь для того, чтобы позволить работать параллельно четырем чипам VSA-100. В любом случае будем ждать разъяснений от 3dfx.

Есть неподтвержденная информация о том, что микросхема от Intel не что иное, как процессор i960, который в силу своей универсальности, может выполнять роль как AGP-to-AGP bridge, так и выступать в какой-либо другой специфичной роли.

На картах серии Voodoo5 5000 не применяется аналогичный мост (по крайней мере, его не видно на иллюстрациях) видимо из-за того, что при использовании лишь двух чипов VSA-100 нет проблем с взаимодействием графической подсистемы с CPU. При этом разделить доступ к AGP-памяти можно чисто программными методами, т.е. через драйвер. По крайней мере, ATI в своей технологии MAXX использует именно программный метод разделения доступа к AGP-памяти двух графических чипов, установленных на одной

карте и никаких мостов ATI не использует.

К вопросу об электропитании

Если картам серии Voodoo5 5000 с двумя чипами VSA-100 потребовалось дополнительное питание, то как обстоит дело у карты с четырьмя чипами VSA-100? Каждый чип потребляет от 12 до 13 Вт электроэнергии, что примерно на 30% больше, чем потреблял чип Voodoo3. На карте Voodoo5 6000 расположено сразу четыре чипа VSA-100, а, кроме того, еще и 128 Мбайт локальной видеопамяти и дополнительный мост от Intel. В итоге 3dfx решила применить очень оригинальное решение проблемы с электропитанием. Карта Voodoo5 6000 будет иметь собственный источник электропитания под названием «Voodoo Volts» и мощностью 100 Вт. Причем это действительно отдельный источник питания, который будет подключаться непосредственно к стандартной розетке 220 или 110 В, и обеспечивать работоспособность карты Voodoo5 6000. По внешнему виду этот источник питания очень похож на те, которые используются с ноутбуками. К карте Voodoo5 6000 внешний источник питания будет подключаться через разъем рядом с VGA-выходом платы. Такое решение обеспечит надежную работу карты и гарантирует работоспособность в любом компьютере.

Несмотря на огромную мощность карты и внешний источник питания, цена в $599 выглядит завышенной. Если 3dfx снизит ее до $450, то перспективы продать некоторое количество таких карт hardcore gamers'ам, вполне реальны.

Выводы

Итак, попробуем подвести черту. Компания 3dfx анонсировала не просто новый графический чип VSA-100, она предложила новую идеологию создания высокопроизводительных графических решений. Сама по себе идея параллельной обработки данных очень интересна и перспективна. Пока сложно прогнозировать, как отнесется рынок к новым решениям от 3dfx. Особенно в свете того, что есть ряд неясных моментов и вопросов.
Не вызывает споров только одно: пока мы не увидим все обещанное в действии делать какие-либо выводы преждевременно.

AALCHEMY

Для профессионального применения 3dfx рекомендует использовать решения от Quantum3D под общим названием AAlchemy. AAlchemy — это новое семейство мощных систем 3D графического моделирования в реальном времени. Каждая графическая подсистема AAlchemy состоит из одного, двух или четырех карт, на каждой из которых установлено 4 или 8 чипов VSA-100 и по 32 или 64 Мбайт локальной видеопамяти для каждого чипа. Графическая система AAlchemy потенциально может обеспечить величину fillrate более 3 гигапикселей в секунду! Подсистемы AAlchemy рассчитаны на использование в системах серии Heavy Metal. Правда и стоимость их измеряется четырех- и пятизначными суммами в долларах.

Фактически в первом квартале 2000 г. пользователям придется сделать выбор между T-Buffer (включая эффект FSAA) и аппаратным расчетом T&L. Очень сильно на принятие решения повлияет ситуация с поддержкой в приложениях геометрических сопроцессоров. При этом нужно понимать один нюанс. Недостаточно простого заявления о том, что такая-то игра рассчитана на аппаратную реализацию вычислений T&L. Только в том случае, если эта игра при использовании графической карты с геометрическим сопроцессором будет выглядеть на экране монитора пользователя однозначно лучше, чем при использовании карт серии Voodoo5, пользователь выберет продукты конкурентов, а не 3dfx. Если окажется, что большинство игр с заявленной поддержкой аппаратного расчета T&L не используют в полной мере аппаратных возможностей графических карт, читай, используют в сцене точно такое же количество полигонов, как при запуске на системе без поддержки геометрического сопроцессора, тогда никакого смысла покупать карты с геометрическими сопроцессорами не будет. В таком случае на передний план действительно выйдут карты серии Voodoo5, так как они предлагают пользователю возможности, которые он сможет использовать немедленно, причем как в новых, так и в старых играх. Речь идет о T-Buffer, точнее о главном его эффекте — full scene anti-aliasing (FSAA). T-Buffer позволяет также на аппаратном уровне реализовать массу специальных эффектов, широко используемых в киноиндустрии. Их применение требует поддержки в интерфейсах, в то время как аппаратная реализация FSAA совершенно прозрачна для приложений и API. В общем нас ждет интересное время, когда придется делать выбор и расплачиваться за него из собственного кармана.

Если бы 3dfx все же анонсировала поддержку в своих новых продуктах аппаратного расчета T&L, ситуация с поддержкой геометрических сопроцессоров в приложениях могла бы существенно измениться в лучшую сторону. Пока же остается надеяться на то, что у NVIDIA и S3 хватит сил и красноречия убеждать разработчиков и издателей игр использовать возможности некоторых новых акселераторов по аппаратному расчету T&L.

Что касается расплаты, то еще раз подчеркнем мысль о том, что пока заявленные цены на карты Voodoo5 выглядят, мягко говоря, несколько завышенными, и немного пугают. С другой стороны, вспомните цены на карты Obsidian2 X-24 от Quantum3D, на которых использовалось два чипсета Voodoo2 в режиме SLI. Эта карта в первый момент стоила $650, а ведь на ней было всего 24 Мбайт локальной видеопамяти и всего два чипсета Voodoo2. Кстати, эти карты неплохо покупали даже в Москве, в то время как две карты на базе Voodoo2 обходились тогда в $480, то есть по $240 каждая. Так что, если карты серии Voodoo5 будут стоить своих денег, их будут покупать. Тем более, что никто не мешает 3dfx снизить цену.

Пока нам остается искать ответы на вопросы, копить деньги и ждать появления на рынке первых реальных карт на базе VSA-100.

Редакция выражает благодарность сайту www.iXBT.ru за предоставленную информацию.

MG

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

шой величиной fillrate и без аппаратной поддержки T&L. Фактически пользователь будет иметь возможность выбора между игрой в высоких разрешениях при высоких показателях fps и игрой в разрешениях вплоть до 1024x768 при 60 fps и при использовании эффектов T-Buffer, например FSAA. Что предпочтет пользователь? Сложный вопрос. Так как нет однозначного ответа, преимущества от использования T-Buffer становятся далеко не очевидными. Что касается аппаратной поддержки компрессии текстур, то тут возникает проблема поддержки этой функциональной возможности в приложениях. Пока широкой поддержки не предвидится.

Итак, перенесемся в будущее, скажем в март 2000 г. 3dfx начинает продажи своих новых карт, со свойствами, которыми конкуренты обладают уже с конца 1999 г., обладающими уникальными функциями с неясными перспективами, такими как T-Buffer, аппаратная компрессия текстур и хорошими возможностями по масштабируемости за дополнительные деньги. Фактически 3dfx опоздала. Если бы карты серии Voodoo5 появились на рынке осенью 1999, как этого все ожидали (включая конкурентов 3dfx), то 3dfx по крайней мере осталась бы на рынке в числе лидеров.

В то время как 3dfx с гордостью демонстрирует свои новые продукты, NVIDIA представляет свой новый GPU GeForce 256 II, обладающий fillrate на уровне 400–500 млн пикселей в секунду в режиме мультитекстурирования и аппаратной поддержкой T&L. Может сложиться ситуация, когда NVIDIA окажется безусловным лидером по крайней мере в смысле производительности. Если чисто гипотетически предположить, что к тому моменту на рынок не будут предложены другие сильные конкурентные решения, а S3 так и не решит свои проблемы с Savage2000, то мы можем стать свидетелями появления нового монополиста в лице NVIDIA. Причем никто не может гарантировать, что NVIDIA не будет использовать свое монопольное положение исключительно во благо себе. Конечно, это наиболее пессимистичный вариант развития событий в отношении 3dfx, поскольку в случае неактивной поддержки разработчиками возможностей геометрических сопроцессоров таких, как в GeForce 256, 3dfx окажется как раз в достаточно выигрышной позиции. Ведь их видеокарты ориентированы на очень высокий fillate, а это именно то, к чему так требовательна сегодняшняя технология написания игр.

Железные новости

В этом номере новостей мы порадуем вас разнообразными технологическими новинками — начиная с традиционных сообщений о новых 3D-ускорителях, плавно переходя к разнообразным компонентам из области multimedia-технологий и заканчивая экзотикой вроде водяного проточного охлаждения центрального процессора.

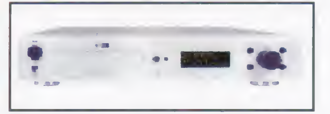


Заветный гигапиксель достигнут!

Quantum 3D — один из крупнейших производителей графических карт и акселераторов — анонсировал первый адаптер, основанный на новейшем чипсете от 3dfx — VSA100. Карта называется Aalchemy, заявленная скорость fill rate при обсчете полноэкранной сцены с субпикселизацией и сглаживанием составляет от 140 мегапикселей в секунду до более чем 1 гигапикселя в секунду на каждый канал. С такими скоростями мы действительно еще не сталкивались… Сам по себе чипсет VSA100 делает возможной невиданную масштабируемость, чем воспользовались ребята из Quantum 3D: кроме базовой модификации с 32 Мбайт оперативной памяти и 8 процессорами, можно скомпоновать акселератор по желанию заказчика — одно- или двухмодульный, с 4 или 8 процессорами и 32 или 64 Мбайт памяти. При этом гарантируется 32-битный рендеринг с выделенным 8-битным альфа-каналом. В общем, не пропустите. Правда, стоить это чудо на первых порах будет ого-го сколько…

MP3 остепеняются?

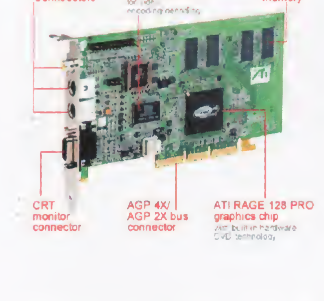
По-видимому, андеграундное время для mp3-музыки проходит безвозвратно. Когда-то она пряталась в укромных архивах и на безымянных ftp-серверах, потом перекочевала в портативные



плейеры, а вот теперь добралась и до полнофункциональных Hi-Fi дек. Вот компания TerraTek начинает производство такой деки — M3Po High Quality Audio Decoder. Устройство представляет собой CD-проигрыватель с полной поддержкой стандартных для mp3-файлов способностей типа создания плей-листов и т. п. Более того, дополнительно к CD внутрь аппарата может быть установлен жесткий диск (почему-то рекомендуется Whisper Drive от Western Digital размером не меньше 30 Гбайт). Машинка выполнена в стильном дизайне а-ля Bang&Olaffsun, что порадует глаз техногенно-замороченного покупателя.

Ярость продолжается

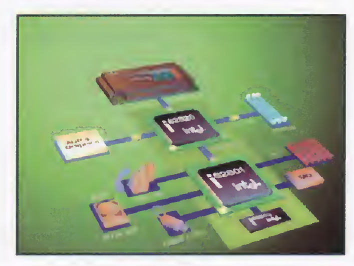
ATI Technologies радует нас новым чипсетом ATI RAGE 128 PRO GL. Насколько он технологически отличается от ATI RAGE 128 — сказать сложно, заявленные параметры (8 млн треугольников в секунду, поддержка разрешений до 1920x1200 в 32-битном цвете, хардварный DVD-проигрыватель) не так уж и новы… Однако радует наличие полностью интегрированного на карте (никаких лишних контуров ЦАП-АЦП!) цифрового разъема TMDS для подключения цифровых LCD-дисплеев. Кроме того, в пресс-релизе обнаружилась сакраментальная фраза «тщательно настроена на игры на



движке Quake». Это как, только на первую «Кваку»? Или только на вторую? Или на «Арену»? Выражайтесь точнее, господа разработчики… На новом чипсете пока запланирован выпуск двух карт — All-in-Wonder 128 Pro и Xpert 2000 Pro, обе с памятью 16–32 Мбайт. Что примечательно — на этот раз обещана полная функциональность под Windows NT, за исключением разве что DVD-плейера. А оно нам надо?

Не ждали?

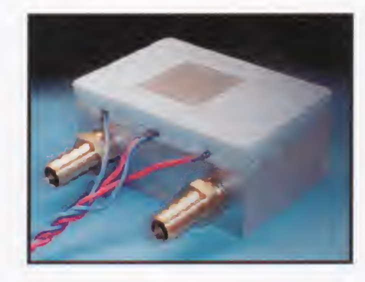
А он появился — i820, долгожданный ребенок Intel, роды которого излишне затянулись. 15 ноября компания официально представила собственную плату CC820 (правда, пока с поддержкой



только DIMM-модулей памяти). Следом за Intel свои платы немедленно анонсировали прочие монстры и монстрики отрасли: ABIT, Chaintec, MicroStar, SuperMicro… скоростные характеристики нового чипсета держатся примерно на уровне BX и VIA Apollo 133, все обещанные усовершенствования — UDMA/66, AGP x4, 133 МГц на шине — присутствуют. Так что, если пришла пора апгрейда, обратите внимание…

Athlon свежемороженый. K6-2 моченый?

Мы уже привыкли, что процессоры Athlon работают стабильно при температурах, приближающихся к абсолютному нулю, и должным образом оснащенные корпуса для него больше напоминают



холодильные установки с мясокомбинатов. Но вот водяного охладителя для Socket 7 (по идее, подойдет и для Socket 370) мы еще не встречали. А он, оказывается, уже изготовлен на радость заморских любителей разгона. Сомневаюсь, что вы найдете его в наших магазинах, так что посмотрите на снимок: может, сами сделаем?

Подарки

Проблема подарков к Новому году решена: до России добрались новые клавиатуры от Microsoft — Natural Keyboard Pro и Internet Keyboard. Одна выполнена в «ломаном», другая — в классическом дизайне; функционально они схожи — отдельно вынесенные кнопки управления броузером (кстати, не только IE! Поддерживается Netscape Navigator и AOL'овский





Internet Keyboard.



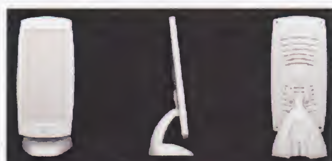
Natural Keyboard Pro.

родной броузер), есть клавиша вызова e-mail клиента, несколько программируемых кнопок. Natural Keyboard Pro, помимо этого, несет на себе 2 USB-порта, а программируемые кнопки априорно поддерживают целую кучу приложений, включая даже любимый WinAmp. Так что бегите в магазин и купите другу Natural Keyboard Pro. Глядишь, а он вам Internet Keyboard отпрезентует...

Тонкие и плоские

Компанией AVB на рынок выброшены Sonix S-2000, очередной представитель плоских аудиосистем, построенных на принципе диффузионных излучателей. Максимальная толщина одного такого, не побоимся сказать, звукоизлучателя, составляет всего-навсего 12 мм — при этом каждый из них выдает 4 Вт звука в диапазоне от 200 до 20 000 кГц. Динамики гибко крепятся на ножках, что позволяет сфокусировать звук в соответствии с запросами пользователя. Кроме





того, к паре сателлитов прилагается 20-ваттный сабвуфер, правда, уже не плоский, а вполне даже объемный. Технология плоских звукоизлучателей пока еще довольно молода. Звук из таких «динамиков» извлекается при подаче вибрации на панель излучателя, в результате чего на ней образуется сложный узор диффузирующих волн. К сожалению, современный уровень технологии не позволяет применять плоские диффузоры для воспроизведения басов, но разработчики обещают справиться с этой проблемой в будущем.

140Gb



Все отдыхают — и CD-ROM'ы со своими жалкими 650 Мбайт, и DVD-ROM'ы с 17 Гбайт. Американская компания C3D, специализирующаяся на технологиях хранения данных, продемонстрировала на днях новую технологию создания носителей размером с обычный CD-ROM, но позволяющих нести на себе до 140 Гбайт информации. Назвали это чудо техники FMD-ROM (Fluorescent Multilayer Disc — самосветящийся многослойный диск). Оно состоит из многочисленных слоев оптически активных флюоресцирующих материалов. Для считывания по-прежнему используется лазер, но совсем маломощный, потому как он не разогревает и не высвечивает поверхность, а лишь стимулирует ее к самосвечению. При этом диск визуально прозрачен! Из-за того, что в FMD-ROM никаким образом не используются отражения, луч лазера может спокойно проходить весь диск насквозь, считывая при этом не с одной дорожки, а со всех, находящихся в различных слоях, а это говорит о крайне высокой скорости обмена данными. Единственный минус — полная (на сегодняшний день) несовместимость с CD-ROM и DVD-ROM. Что, собственно, не так страшно — в случае завоевания рынка этой технологией, все прочие отомрут естественной смертью. Так что скрестим пальцы и представим себе Office 2010 общим объемом в 1,5 Тбайт...

Creative Labs пошла на хитрость

и решила получить свое с волны популярности MP3, запустив в производство серию звуковых карт Sound Blaster Live! MP3+. Толпы меломанов ринулись в магазины, и что же они получили? На новой карточке — тот же музыкальный синтезатор EMU10K1, что и на прежних представителях семейства Sound Blaster Live!, те же 64 «хардварных» голоса, варьируемый размер наборов сэмплов, 32



мегабайта памяти, 48 MIDI-каналов. Присутствуют и продвинутые возможности: расчет в реальном времени таких эффектов, как реверберация, полифония, флэнджер, мягкий питч и дисторция. Разумеется, присутствуют поддержка DirectSound 3D (а куда же сейчас без этого...) и оригинальная фирменная технология Creative Multi-Speaker Surround для имитации объемного звука... А где же, собственно, MP3, спросите вы? А нигде, что самое смешное. Так, прилагается программка Creative Digital Audio Center, которая позволяет записывать и прослушивать MP3-трэки. И все... Так что, если на заборе написано MPEG — не обязательно, что оно там и лежит.

N-скоростной CD-ROM, клавиатура и манипулятор «Магнум»

будет скоро значится в прайс-листах компьютерных фирм, ибо компания Act Labs выпустила игровой контроллер, называемый GS Gun System, состоящий из базовой подставки, 2 пистолетов и одного ручного контроллера. Последний козырь игровых консолей бит! Все устройство подключается к заурядному гейм-порту, а специальный переходник — к видеомагистрали между карточкой и монитором; никаких дополнительных карт в систему устанавливать не нужно. Само собой, устройство GS работает только с ЭЛТ-мониторами, зато поддерживает 3D-ускорители



и рабочие разрешения экрана вплоть до 1600x1200 точек. Также полное соответствие эргономическим условиям: небольшой вес, резиновые накладки, удобные рукоятки. Так как в комплекте идет 2 «ствола», пользоваться им смогут как правши, так и левши. Для игровых гурманов на каждом пистолете сделано по две кнопки (не иначе, для альтернативных режимов ведения огня). Да и стоит все хозяйство по-божески — около 90 долларов. MG



Недорогой конкурент

Появился он у ATI TV-Wonder. Это TV-тюнер WinTV GO от компании Hauppage, аккуратная PCI-карта с добротным софтом. WinTV GO работает практически с любой видеокартой, поддерживающей DirectDraw. Тюнер WinTV GO поддерживает до 125 каналов, захват изображения вплоть до 1600x1200 точек и запись захваченного изображения в AVI-файл. При помощи нового тюнера можно устраивать видеоконференции через MS NetMeeting, а благодаря специальному декодеру — подключаться к цифровым каналам передачи данных.

Норовистые мышки



Их выпустили на рынок господа из компании Logitech. WingMan Force Feedback Mouse, USB-устройство для Windows 98, выполненное в стильном фирменном дизайне, гарантирует пользователям осмысленное подергивание и вибрацию как во время игры, так и при прогулках по WWW. Поддерживаются все новомодные «примочки» — воспроизведение рельефа рабочего стола, тяжести переносимого файла, отдачи от выстрела в Quake... Все бы ничего, но в системных требованиях к этой мышке значатся 64 Мбайт памяти, 3D-ускоритель и почти полгигабайта свободного места на диске — к чему бы это?

Кстати, посмотрев на фотографию, вы все же понимаете, что force feedback достигается путем взаимодействия мыши со специальной подставкой, а в редакции долго гадали — то ли за коврик когтями мышь цепляться будет, то ли внутри у нее будет много моторчиков с эксцентриками...



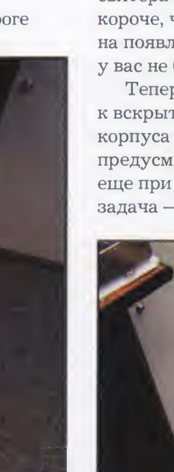
НАВОРОТЫ, НАВОРОТЫ...

Безымянный Sysadmin

Надеемся, все знают,что такое винчестеры hot-swap в сервере? Это когда, например, в стойке винчестеров RAID 5 один испортился, то его можно выдернуть, не прекращая работы сервера, и вставить новенький, а все будет по-прежнему работать, и даже данные никуда не денутся.

Корпуса hot-swap

Мой шеф любит играть в стрип-покер, но совершенно не умеет этого делать. Какое-то время у меня чесались руки пожалеть беднягу и установить ему тренера, но потом я передумал: так ведь он от компа сутками отходить не будет, исхудает и истощится, а его гибель останется на моей совести.





Кладем корпус так и заглядываем внутрь.

Сегодня, похоже, ему не везло даже больше, чем всегда. В общем, когда я прибыл по его вызову, передняя панель его машины была пробита насквозь ударом тяжелого гневного кулака, а корпус помят и покарябан. На экране виднелись безнадежно одетые девицы. Что нужно делать — я понял без слов... Но с грозным видом Он потребовал, чтобы компьютер я не выключал.

Вы когда-нибудь переставляли содержимое вашей машинки из одного корпуса в другой, не гася ее?

Вот и для меня это было впервые (искренне надеюсь, что последний, но за приобретенный опыт спасибо). Однако с задачей я справился и хочу научить вас, как это делается.

Гнев шефа страшен, но и под напряжение попадать не хотелось. Я сказал ему, что пошел за инструментами, а сам по дороге заглянул в каморку уборщицы и экспроприировал толстенные резиновые перчатки. Не знаю уж, что она в них мыла, но электрический шок мне уже не грозил.

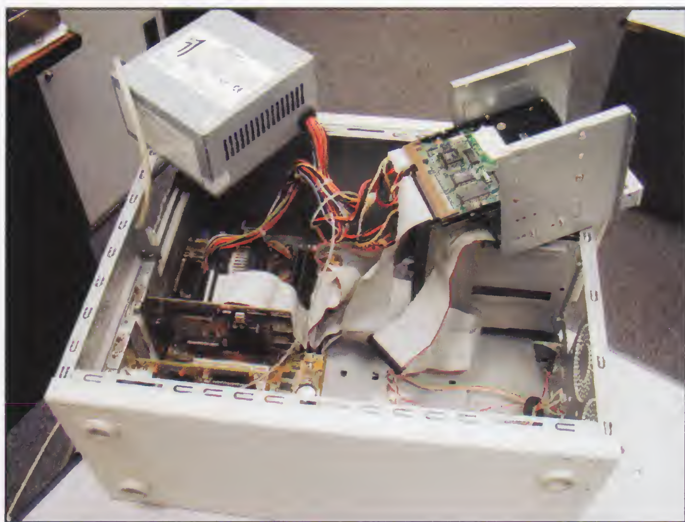
Дети! Рано или поздно вам придется повторить мой подвиг. Так что возьмите карандаши и тетрадки и запишите по пунктам, как подвиги совершаются.

Для покорения любого компьютерного железа достаточно всего трех инструментов — маленькой прямой отвертки, утконосы (нечто вроде пинцета для вытаскивания винтиков из

Вы когда-нибудь переставляли содержимое вашей машинки из одного корпуса в другой, не гася ее?

труднодоступных мест) и ножа. Во-вторых, завяжите узлом хайр, накиньте поверх шерстяного свитера халат, снимите часы — короче, чтобы ни малейшего шанса на появление статического заряда у вас не было.

Теперь можно приступить к вскрытию. Стягиваем кожух корпуса (винты были предусмотрительно удалены мною еще при сборке компа). Первая задача — разобраться с глухой



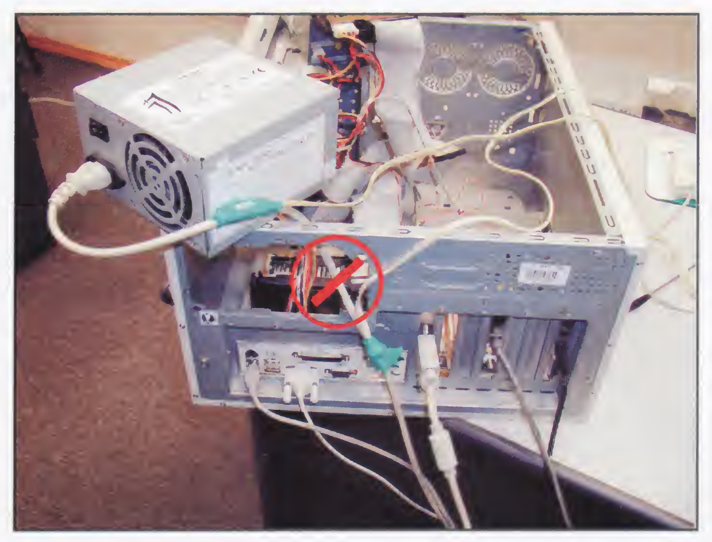


Теперь выкручиваем все винчестеры, флоппы и блок питания.

стороной корпуса, на которую прикреплена рама с «мамой». Дел там немного — всего-навсего открутить винты, держащие в своих слотах винчестер, флоппарь и сидюк. Если вы этот компьютер собирали сами, то не думаю, что винтов будет много. Итак, свинтили, отложили горстку в сторону. Теперь кладем системный блок набок, благо CD-ROM шеф использует только как подставку для любимого кактуса. А кактусы в такой вредной обстановке долго не живут.

Передо мной — раскрытое чрево компа. Осторожно распутываю гирлянду проводов и шлейфов, снимая перетяжки, чтобы не мешали вынимать девайсы на свет божий. Теперь настала очередь первого щекотливого момента. Так как вместе с рамой (это железка, к которой в большинстве современных корпусов крепится «мама» и которую можно вытащить





3 **После приделывания куска провода параллельно сетевому кабелю примерно таким образом перекусываем здесь.**

из компьютера для удобства монтажа) материнскую плату мы вытащить никуда не сможем, придется свинчивать ее «вживую», все равно крепления дочерних плат придержат ее в зафиксированном состоянии до нужного момента.

Я надеваю «приватизированные» перчатки. Сейчас придется поработать в тесном контакте с внутренностями компьютера, так что ствол отвертки нелишне было бы замотать изолентой. «Мать» крепится на двух винтах и трех распорках. Винтики аккуратно, чтобы не согнуть ни одной карты, выкручиваем и оставляем в гнездах — магнитная отвертка не так надежна, проще захватить их и вытащить утконосами. С ножками сложнее. Либо их удастся отжать теми же утконосами или пинцетом, либо лапки-фиксаторы придется срезать ножом, что очень стремно. Ну ладно, с этим разобрались.

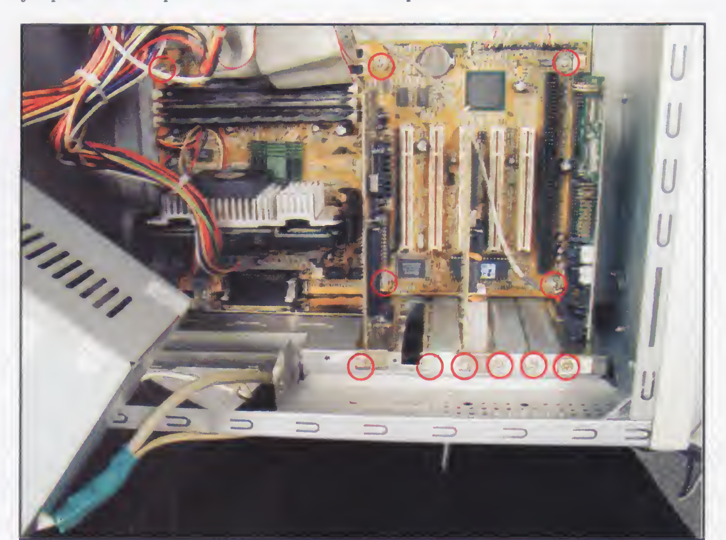
Теперь достаем изолирующую подстилку. Когда-то для этого пользовались старыми номерами «Мобиле», а так сойдет и поролоновая прокладка, которую кладут в коробки с «матерями». Первыми пойдут тяжеловесы — устройства из слотов передней панели. Я откручиваю оставшиеся крепежные винты с CD-ROM и харда и осторожно по очереди вытаскиваю их на свет божий. Теперь внутри корпуса стало посвободней, и можно удалять флопп. Выдергиваем проводки от RESET, POWER SWITCH, LED'ов и пищалки. Все, что осталось в полураспотрошенном корпусе, — мать, сетевая и видеокарта и еще блок питания.

Вот он-то и будет у нас следующим пациентом. Если монитор воткнут в блок питания, что на самом деле сегодня уже редкость, то следует, улучив момент, когда шеф отвернется, перевоткнуть его в отдельную розетку. Итак, выкручиваю сдерживающие блок винты и осторожно проталкиваю его вглубь корпуса, вытравляя силовой кабель вслед. Остановившись примерно на половине кабеля, можно приступать к самому сложному — установке силовой петли. Для этой процедуры придется пожертвовать любым другим кабелем: вытащить из него по метру всех проводов (как известно, в проводе питания три жилы, одна из которых скорее всего — незадействованная земля). Осторожно снимаю кольцо внешней изоляции шириной около дюйма в двух местах — на том отрезке кабеля, который внутри корпуса, и на том, что еще снаружи. Теперь я выбираю один из трех цветных проводов и зачищаю его где-то примерно на сантиметр. Места для установки петли готовы — остается взять один из заготовленных отрезков и распараллелить нашу жертву. Готово? Накрепко заматываем места стыков изоляцией и принимаемся за следующий провод. Петля готова? Теперь безжалостно перекусываем один за другим все провода изначального кабеля и тут уже изолируем их во избежание возможного замыкания. Вуаля, блок питания извлечен из корпуса без отключения тока.

Будем считать, что половина дела сделана. Остается отвинтить от корпуса заглушки дочерних плат, улучить момент, когда босс отвернется к телефону, полагаю, что это даст вам хотя бы полминуты, чтобы выдернуть разъем монитора, клавиатуры, мыши и сетевой карты (вот их резать не советую) — и «мать» готова к выемке. Сделать это черное дело надо быстро, но осторожно, крепко ухватив ее за переднюю кромку, переложить на заготовленную подстилку. Быстро подсоединяю обратно все кабели: монитор, мышь, клавиатуру и сетевую карту. Все работает? Уф, извлечение прошло успешно, можно и передохнуть.

Установка вынутых потрохов не составит особого труда — достаточно повторить весь процесс в обратном порядке. Очевидно, что после обратного сращивания сетевого провода от блока питания параллельную петлю нужно так же отрезать, и все тщательно заизолировать. Впоследствии, после ухода шефа домой, можно даже не сегодня, рекомендуется поменять многократно резанный и сращенный сетевой провод на новый и довкрутить винтиков, держащих «маму» и различные устройства до пристойного

> **Шеф благополучно пережил операцию, так и не оторвавшись от любимого стрип-покера.**



4 **Осталось выкрутить эти винтики, снять лишние заглушки и можно вытаскивать.**

количества, поскольку в процессе сборки работающего компьютера вы не увлекались лишними винтами, опасаясь уронить их внутрь.

Пара комментариев о сложностях, которые вас могут подстерегать на этом пути. Наибольшие трудности будут представлять короткие провода питания и IDE-шлейфы, которые всеми способами будут пытаться мешать вам все переложить в соединенном состоянии. Особенно внимательно надо следить за IDE-шлейфами, которые, в отличие от проводов питания, нередко имеют свойство легко выскакивать из разъемов, если за них потянуть. И еще, винчестер и работающий CD-ROM не надо резко поворачивать и трясти при вытаскивании и перекладывании.

Подведем итоги. Наш дорогой шеф благополучно пережил операцию, так и не оторвавшись от любимого стрип-покера, разбитый корпус готов к выносу на свалку. В благодарность мне удалось получить полдня отгула и премию к зарплате. Мораль? Ставьте своим начальникам стрип-покеры, даже если они этого не просят!

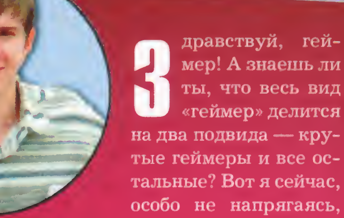
P.S. А тренера я ему все-таки заинсталлировал. И что удивительно — после трех прохождений он игрушку забросил...

P.P.S. Если вы не работаете sysadmin'ом у злобного шефа и жалеете, что данная технология вам вряд ли пригодится, то вы можете попробовать проделать все это с кем-нибудь на спор. Пари рекомендуем заключать только в вашу пользу и хотя бы на $100, поскольку в случае ошибки вы рискуете получить горелых компьютерных железок на значительно большую сумму. MG

Обзоры и рейтинги

Кланы в Internet

Торик ака Торик



Здравствуй, геймер! А знаешь ли ты, что весь вид «геймер» делится на два подвида — крутые геймеры и все остальные? Вот я сейчас, особо не напрягаясь, угадаю, какой ты. Ты, наверное, крутой геймер. И у тебя, определенно, есть куча знакомых, которые распугивают в метро мирных граждан, обсуждая наперебой преимущества, скажем, ботов из q3 перед диабловскими NPC. Не угадал?.. Жалко. Но ты, наверное, хочешь стать крутым. Все хотят. Сейчас я тебя совершенно бесплатно научу, как им стать. Внимай.

Во-первых, у тебя должны быть длинные засаленные волосы. Такой эффект достигается путем их отращивания. При этом не следует часто мыть голову и совсем не следует причесываться. Во-вторых, обзаведись грязной джинсовой курткой и стоптанными кроссовками. Если у тебя все это уже есть, доведи вещи до состояния грязности и стоптанности соответственно. Как видишь, быстро стать крутым не получится — необходимо продолжительное время и упорная подготовка. Все это займет не меньше полугода. Также очень предпочтительно обзавестись очками, желательно где-то на -10. И не беда, что поначалу видно ничего в них не будет,— привыкнешь. Теперь немного о лексике: она должна изобиловать специфическими выражениями (даже не думай о таких словечках, как геймплей, экспаншн и Бе-Фе-Га, — ими сейчас никого не удивишь, а вот «агэшный ньюсмейкер» подойдет в самый раз) и ненормативной лексикой. Последней, думаю, тебя учить не надо, а если что, поспрошай у знакомых. Вот в общем-то и все — действуй.

Да, чуть не забыл: когда много крутых геймеров объединяются в общую тусовку, называемую кланом, они, как правило, жаждут найти себе подобных, для чего в Internet'е организуют собственную страничку. С этим сложнее. Мне, как непрофессионалу, сложно объяснить, как это сделать, но не надо впадать в отчаяние, я что-нибудь придумаю... Придумал! Я попрошу Торика, крутого геймера со стажем, популярно растолковать тебе, как это делается. А вот и он. Тссс, говори потише, а то он услышит, что я тебе тут насоветовал. Хотя все это он и так знает...

Алексей Котко

Привет, читатель! С новым годом тебя, с новым веком, а то и тысячелетием (многие торики не знают, что новый век, а то и тысячелетие начинается только с 2001 г. — *Прим. отв. ред.*). Как учат нас некоторые философы, прогресс определяется эволюцией, так давай же прикинем твою могучую эволюцию (как геймера в среде Internet). Предположим, начитался ты статеек в нашем разделе, проникся всей душой и бросился играть в игры всякие по Сети. При огромных способностях ты, конечно, в скором времени добился успехов в Internet, играя, скажем, в «Кваку» (несмотря на всю убогость телефонного соединения) или в какую-нибудь стратегию. Как только к тебе пришло мастерство, сразу же набежали единомышленники, желающие постоянно находиться в лучах твоей славы, а дабы она не ослабевала, вознамерился ты создать собственную команду, называемую кланом. Кланы от всех прочих команд отличает одна-единственная вещь — присутствие в Internet в виде сайта с регулярным обновлением раздела новостей. Так вот, в качестве примера организации сайта разреши предложить тебе обзорчик Internet-страничек лучших игровых кланов нашей родины (в основном это Quake-кланы, так как в этой игре сыгранность команды, как правило, играет решающее значение).

О чем базар?..

Кланы — это юридически никак не зарегистрированные группировки, объединенные общими интересами и направленные на реализацию общей цели (все права на определение понятия «кланы» принадлежат Торику. — *Прим. отв. ред.*). В частности, существуют Квейк-кланы, Ультима-Он-Лайн-кланы, Старкрафт-кланы, Диабло-кланы и так далее вплоть до бесконечности. В основном в такие группировки объединяются сильные игроки (ака мегагеймеры), которые и пытаются вместе сделать в «Кваку-Старкрафт» и далее по списку таких же, как они, сильных геймеров. Места обитания кланов — игровые клубы (у клубов, кстати, тоже есть странички, и по ним мы тоже пройдемся). Там, в клубах этих, проводятся разного рода состязания по тем или иным играм. Соответственно те или иные кланы соревнуются друг с другом в мастерстве Игры. Стоит отметить, что делают они это не просто так, а за какой-нибудь вполне весомый приз типа новехонького акселератора или даже компьютера. Так что и слава тебе с почетом, и железка крутая. Но проблема в том, что клан может выиграть только тогда, когда в нем состоят исключительно крутые геймеры. А у тех кланов, в которых состоят исключительно крутые геймеры, обязательно должна быть своя раскрученная Internet-страничка. О них и расскажу.

NIP (Nobody is perfect)

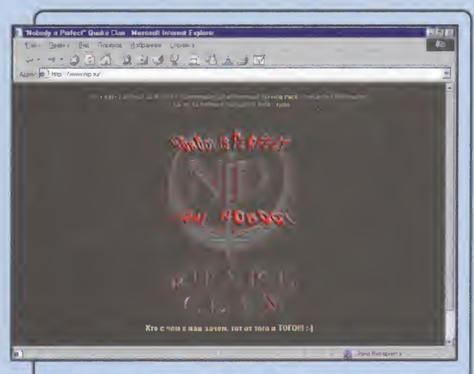
http://www.nip.ru

Начну описание сайта этого Quake-клана с фразы, встретившей меня на главпаге (зацените глубину и двусмысленность предложения): «Кто с чем к нам зачем, тот от того и ТОГО!!! :-]» (глубина и двусмысленность этого предложения поистине огромна. — *Прим. отв. ред.*). Пока загружалась первая страница, я вникал в суть и в итоге понял: на ребят, из которых «никто не идеален», лучше все-таки не наезжать и в честном бою на дуэль/Free For All/Team Deathmatch не вызывать.

Это ж надо — дизайн делала широко известная в узких кругах BraMC Studio, прославившаяся своими классными подделками под. Приятно. Внутри нас встречают новости — лично для меня (как для кульного ньюсмейкера) они повествуют лишь о том, что тамошний ньюсмейкер приболел малость, но главное — о том, как хорошо будет участвовать в чемпионате ПАКК-2 и как хреново, что там так мало команд собирается. В общем, для интересующихся — самое оно. Как ни странно, мата нет, хотя местами встречаются отдельные идиоматические выражения, по понятным причинам с русского не переводящиеся.

За всем этим делом идет раздел «О нас». Для клановцев это место должно быть святым, случайные посетители же скорее всего просто пропустят эту пагу. Для интересующихся успехом NiP в таблицах лучше всего подходит раздел «Битвы». Там же есть и красочные (иначе не назовешь — это видеть надо) скриншоты из победных и не очень матчей — как командных войн, так и клановых сражений и отдельных дуэлей.

В разделе «Файлы» лежат результаты творчества отдельных кланеров на тему «Темы для десктопа» и «Смотрите, сколь крут трик Полосатого». Еще там валяется программка для рисования скинов, похоже, не самый лучшая,



NiP означает Nobody is Perfect, и никакого отношения к RiP (Rest in Peace) эта аббревиатура не имеет.

если судить по объему. С распростертыми объятиями встречает нас раздел «Фото». Учитывая, что, кроме объятий, там нет абсолютно ничего, даже самой завалящей фотки, идем дальше в главу «Ссылки». Вот уж где у меня глаза разбежались! Я-то, грешным делом, думал вначале, мол, напишу я про парочку-другую кланов, о которых знаю. А потом? Где взять информацию? А она вот где — как на ладони, все о кланах Москвы, Санкт-Петербурга, Владивостока, Краснодара, Новосибирска и других городов нашей необъятной родины. Так что, ежели ты ищешь, куда бы присоединиться, скорее беги сюда и подбирай группировочку по вкусу.

Ну и напоследок об одной из самых распространенных рубрик, пожалуй, всех до единого сайтов — об Общении. И пусть он в данном случае обзывается «Отзывы», но мы-то знаем, что это форумы, чаты и проч. Ну, и гостевая книга с голосованием, разумеется...

Судя по просмотренному, можно честно сказать: сайт хороший. Дизайн неплохой, глаз радуется. Содержание хуже — самохвальбы через край, хотя почему бы одному из лучших кланов России немного не похвалить себя на собственном сайте...

KICK

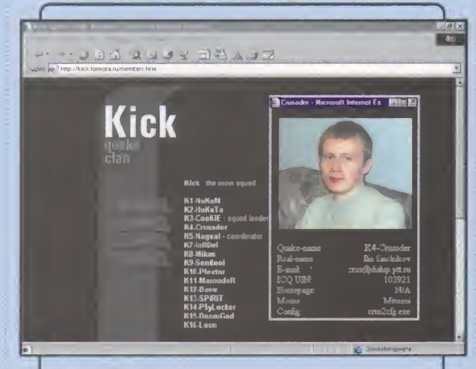
http://kick.formoza.ru

О да, вот это уже похоже на классный сайт! Мало того, что команда по крутости не уступает NiP, так и стиль странички на пару пунктов повыше. Спасибо неким Beholder/NDG.

Кстати, сам клан образовался не на пустом месте. Сначала он назывался QnR, и было это давно, затем был DDT, и был он крут, потом стал он Kick и оказался одним из лучших. Вот такой исторический экскурс. А теперь к контенту.

Новости ведутся исключительно на английском языке аж с мая прошлого года. А русским ньюсмейкерам писать много на английском явно лень, поэтому особенно много новостей там не наблюдается и наблюдаться не будет. Повествуют они исключительно о том, где можно встретить крутую команду Kick и где эта самая команда будет выступать в ближайшее время.

Clanwars — здесь я абсолютно точно понял: сайт ведется исключительно на английском языке. Жаль, конечно, русскоязычных читателей-посетителей (интересно, есть ли здесь англоязычные посетители), но что уж



Англоязычный сайт клана Kick и фотка одного из лидеров команды, имя которому K4-Crusader.

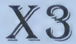
тут поделаешь с прихотью создателей... Кстати, сам раздел рассказывает о прошедших клановых разборках, а также о положении в разного рода рейтингах. Отличается от других огромным количеством цифр и англоязычных подробностей.

Members — вот тут я полностью согласен с авторами сайта. Если ник-неймы на английском, то и комменты к ним — на английском. И никакого русского нам тут не надо! Кстати, здесь лично я впервые узнал о женском подразделении Квейк-клана...

Demos — всем теоретикам, перешедшим в раздел практиков, рекомендуется. Здесь можно скачать по нескольку демок от каждого из лидеров клана.

Photos — есть немножко фотографий, снятых аккурат до или после или даже во время deathmatch-боев в нескольких клубах на турнирах. Конечно, здесь находятся далеко не все фотки, за старыми придется лезть в архивы на сайт DDT и личную пагу Куки (http://cookie.formoza.ru).

Итого: не очень большой сайт, на английском языке, но очень красивый. Нет, серьезно. Страничка, можно сказать, не испорченная дизайном.



X3

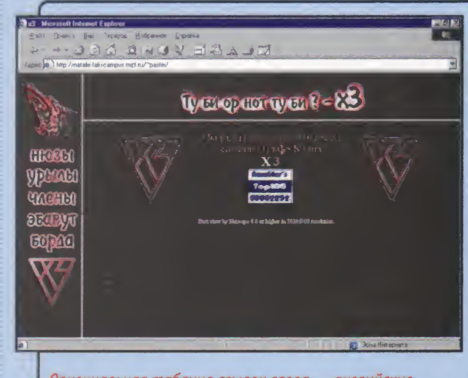
http://natalie.faki-campus.mipt.ru/~paster/

Я не зря обратил твое внимание на эту команду. Что такое «X3»? Это от выражения «Хрен Знает Кто», которое, в свою очередь, трансформировалось в ник автора — [X3] кТо. Так и образовалась команда X3. И, что самое главное, об этом я узнал только в разделе «Эбавут» (так и называется) сайта клана X3.

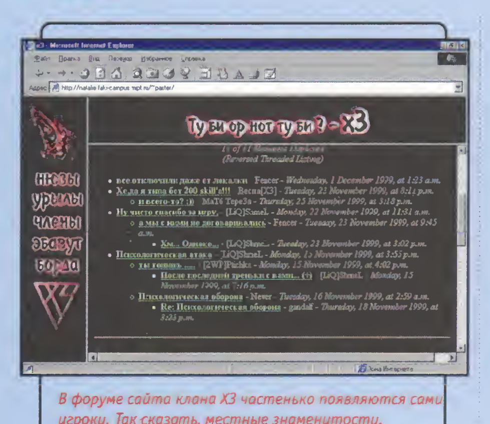
Ну а, помимо «Эбавут», на страничке этого клана есть «Нюзы» (news — новости). Там ты найдешь и рассказики на полторы страницы на тему «Будни МТФЛ», и короткие сведения о прошедших чемпионатах. Между прочим, команда заняла второе место на прошедшем в сентябре чемпионате Team Fortress 99, так что всему, что там написано, — верить!

«Урылы» повествуют о «сайтах, имеющих отношение к Quake», «сайтах об играх» и тому подобной важной информации. Очень кратко и доступно. И немногочисленно.

А вот раздел «Члены» ясно дает понять, в каком году респавнился (ака родился) каждый участник клана, какую



Оригинальная таблица ссылок слева — английские слова просто написаны русскими буквами.



В форуме сайта клана Х3 частенько появляются сами игроки. Так сказать, местные знаменитости.

специализацию в Team Fortress на себя берет и, главное, указан любимый напиток! Как вам такой favorite drink: «МОМЕНТ»?..

На «Борде» развлекаются сами кланеры и их друзья. Оттуда хорошо черпать материал для рубрик типа «Квакеры шутят» или «Хумор».

В целом сайт выглядит по-домашнему, ни в коем случае не рассчитан на эстетствующих любителей красоты.

UNIVERSAL TEAM

http://www.zone.ru/ut/

Эта команда не просто универсальна, она уникальна. Именно она победила, казалось бы, непобедимых и таинственных Х3 в вышеупомянутом TF'99 и взяла в свои крепкие универсальные ручонки главный приз. Ну раз взяла, стало быть, крута. Ну а если крута, то и сайт тоже должен быть приличным.

Зря я так оптимистично настроен был. Дизайн оказался сляпанным на коленке — с фреймом и лубочными картинками на ссылках. Впрочем, это встречают по одежке...

Новости, как и везде, посвящены крутым парням из UT, как они здорово сыграли с такими-то командами, клево сделали таких-то отцов «и ваапще». Зато их много, и они местами очень и очень большие. Почитать можно, но, кроме квакеров, вся эта информация никому не интересна. А, впрочем, кому я сейчас рассказываю, как не начинающим квакерам?..

RTFM — это идиоматическое выражение я переводить не собираюсь. (Это английская аббревиатура, означающая Read The F...ing Manual. — *Прим. отв. ред.*) Оно понятно каждому, кому оно понятно. А кому непонятно — тому... хм-м... надо подумать... В разделе RTFM ты найдешь всю необходимую информацию (или ссылки на соответствующие странички) по установке Team Fortress и игре в нее. Очень советую сюда заглянуть всем начинающим, а также тем, кто хочет основать свой клан или присоединиться к уже существующему.

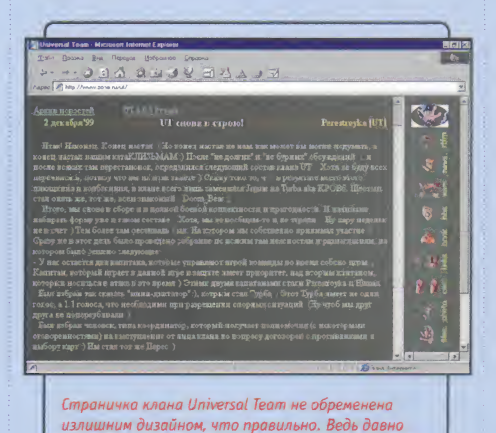
Wars (aka Our Battles) не дает, увы, линка на демки чемпионов, зато там есть пара ссылок на статистику некоторых матчей. Надо сказать, что сам генератор, с помощью которого эта статистика создавалась, очень нужная и прикольная вещь. Там в конце списка результатов есть награды (Awards) — вот это действительно необходимая функция при подсчете результатов!

BBS — Bulletin Board System, он же форум. Здесь общаются друг с другом и благодарными поклонниками/соперниками сами кланеры. Мне попадались и интересные истории, рассказанные участниками форума. В общем, очень интересное место.

Book — обыкновенный guest book, он же гостевая книга. Ничего необычного.

Links — оригинальная система ссылок. Слева висят мини-баннеры, а справа — комментарии. Например, слева баннер Zone.Ru и справа комментарий: «Про зону :), а также советы начинающим. Тут можно найти описание классов, карт, общие принципы ТФ-игры». Такого рода полезных ссылок — на полторы странички (в основном на сайты других TF-кланов).

Cast — состав клана. Все на полном серьезе, с табличкой, именами, мылом



Страничка клана Universal Team не обременена излишним дизайном, что правильно. Ведь давно известно, что «дизайн — ничто, контент — все».

и аськиными UIN'ами. Для личного пользования, не иначе.

Photo — здесь фотографии почему-то исключительно с турнира TF'99. Но забавные.

Files — в этом разделе лежат демки — как свежие, так и со всяких прошлогодних турниров.

В целом приятный и даже местами полезный сайт. Рекомендуется к посещению. На этом обзор личной странички клана Universal Team считаю оконченным.

RCD (RUSSIAN COMMAND DOT)

http://rcd.zone.ru

Все. Хватит с тебя квейк-кланов. Не квакой единой, как говорится. Пора уже и парочку исключений прописать. Первым пойдет сайт клана RCD, участники которого играют не в Quake, не в Doom, и даже не в Wolfenstein 3D. Они играют в Tiberian Sun.

Стратегии — это отдельная тема образования кланов, отдельная тема создания сайтов и отдельная тема вообще. Но здесь ей все же есть место (отдельное место). Итак, RCD. Сайт вообще большой, а учитывая, что он представляет здесь все «стратегические» кланы, я распишу его во всех возможных подробностях.

Дизайн не домашний — это видно. Если посмотреть исходники, становится ясно, что страница создана из огромного количества элементов HTML, Java, Shockwave Flash — среднему юзеру сие не под силу.

На главной страничке сразу же показаны все новости за последние три дня, включая нынешний. В разделе «Новости» есть также и архив новостей, что само по себе стандартно для игровых сайтов, но для клановских паг — очень редкая вещь. Такой заявкой создатели конкретно дают понять, что у них не просто сайт для личного и частного посещения, но и вполне самостоятельный и широкомасштабный проект.

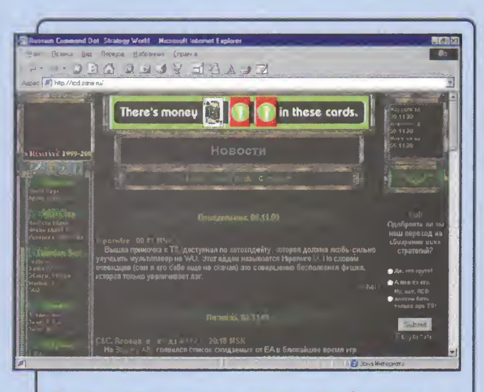
RCD Clan — в этом разделе есть абсолютно пустующие «Новости клана», внушительный подраздел «Члены клана» и дотошные «Условия вступления». Это только для клановиков или тех, кто хочет вступить в RCD.

Tiberian Sun — здесь собрана вся доступная информация об известном хите времен/народов. В главе Features можно прочесть огромнейшее по сути и содержанию своему превью игры. Да, до 27 августа оно было актуально, но сейчас — увы! Game Info — вот тут находится описание уже вышедшего Tiberian Sun. Сведения очень краткие, на обзор не потянут. Но обзоры можно найти в следующем разделе — «Обзоры, статьи». Там представлены ссылки почти на все имеющиеся в Internet материалы касательно Tiberian Sun. Подразделы Westwood и FAQ оказались, к сожалению, пустыми.

В разделе «Сюжет» расписана по частям и кусочкам вся история и предыстория TS: что, где и почем. Когда было основано Brotherhood of NOD и кто такой генерал Соломон — все это вы узнаете в данном разделе. «Линия GDI» расскажет о судьбе «желтых», а «Линия NOD» соответственно о «Братстве НОД».

Раздел «Стороны» состоит из четырех подразделов: NOD, GDI, Alien, Forgotten. Каждый рассказывает о принципах существования, выживания и действий этих сторон.

«Технологии» поведают тебе о всей технике, буквально о каждом юните обеих сторон-участниц Tiberian Sun.



Дизайн, честно говоря, впечатляет. При ближайшем рассмотрении сайт RCD оказывается мощнейшим ресурсом по игре C&C: Tiberian Sun.

Познавательный раздел, особенно для тех, кто так и не удосужился почитать «Стенку» десятого номера MG.

В разделе «Тактика», точнее, в трех его подразделах — General, GDI, NOD — рассказывается о личном опыте игры в Tiberian Sun, даются подсказки новичкам как играть. General — это раздел по общей тактике, а NOD и GDI — по каждой из сторон. Рекомендуется к посещению.

Images — здесь лежат скриншоты из игры и межуровневых мультиков. Есть различные логотипы и даже один анимированный GIF на тему робота из Tiberian Sun. В общем, рекомендуется большим фанатам TS. Плюсом ко всемуидут арт и скетчи художников, работавших над игрой, и 3D-рендеренные картинки.

В Download ты найдешь столько претендентов на место на твоем жестком диске, что глаза так и разбегаются: патчи, советы по игре в TS без диска, видеоролики, причем не только из игры, музыка из TS, а также различные редакторы, скринсейверы, скины для программ и еще много чего интересного.

И напоследок раздел «Связь». Здесь представлены разного рода тексты, пришедшие от благодарных посетителей сайта, в том числе и фольклор (как вам выражение «Солнце стало тибериумным, и теперь подлежит переработке с целью получения прибыли»? Мне не нравится), гостевая книга, работающий форум, а также несколько ссылок на такие же фанатские сайты по Tiberian Sun.

В целом сайт очень и очень содержательный. Столько информации на русском языке нет, пожалуй, нигде. Учитывая, что сайт с тибериумных колес переезжает на RTS в целом, я советую каждому мегагеймеру-стратегоману посетить этот сайт НЕМЕДЛЕННО! MG

РЕЙТИНГИ в INTERNET

Алексей Котко

В конце прошлого года, когда сдавался номер, решили мы в порядке эксперимента опубликовать несколько самых известных интернетовских чартов. Не у всех ведь есть доступ к Сети, а информация эта в высшей степени интересная. Правда, в основном это забугорные рейтинги, а следовательно немного специфические. Например, годовой рейтинг от PC-Data имеер ярко выраженную ориентацию на охотничьи симуляторы, однако отражает он исключительно пристрастия американских геймеров. Начнем, естественно, с самого известного Internet-чарта, который именуется Internet TOP-100 и располагается по адресу www.worldcharts.com. Проголосовать здесь может любой желающий, поэтому, как мне кажется, он наиболее объективен. Отметить в нем хочется следующее: в конце года Unreal Tournament побил-таки творени ID Quake 3 Arena. Поздравляем. Да еще позиции № 9 и № 16 для российских игроков выглядят более чем странно. Публикации в MegaGame удостоились только 20 лучших игрушек, ибо на всю сотню места не хватило.

Если предыдущий рейтинг отражал положение дел лишь на конец года, то чарт от PC-Data (www.pcdata.com) охватывает объемы продаж компьютерных игрушек на протяжении всего 1999 г. И только на территории США. Кое-что выглядит довольно логичным, но, как уже было сказано, ощутимо засилие охотничьих симуляторов, коих в первую десятку попало целых три. Sim City 3000 по праву завоевала первое место, хотя в нашей стране она не пользовалась такой популярностью, как на западе. И это несмотря на то, что была полностью переведена на русский язык. И еще жалко, что Half-Life, по многим показателям бесспорно лучшая игра года, осталась лишь на пятом месте.

Продажа игр через Internet — дело весьма специфическое. У нас такой вид торговли пока не прижился и, по всей вероятности, приживется очень не скоро. Однако кое-где это стало обычным делом. Напоследок приведу коротенький рейтинг продаж новых игрушек, вышедших в конце прошлого года (по данным одного из самых крупных игровых Internet-магазинов). MG

Gamestop.com
1. Age of Empires II: Age of Kings
2. Ultima IX: Ascension
3. Half-Life: Opposing Force
4. Ultima Ascension: Dragon Edition
5. Unreal Tournament

Internet TOP-100	
1. Unreal Tournament	Epic/GT
2. Quake 3 Arena	Id
3. Homeworld	Relic/Sierra
4. Age Of Wonders	Triumph/Epic
5. Mortyr	Mirage
6. Indiana Jones (The Infernal Machine)	LucasArts
7. MechWarrior 3	Zipper/MicroProse
8. Alpha Centauri	Firaxis/Electronic Arts
9. Nethergate	Spiderweb
10. Age Of Empires 2 (Age Of Kings)	Ensemble/Microsoft
11. Alien Crossfire	Firaxis
12. Sega Rally 2	Sega
13. BattleCruiser 3000 AD	Derek Smart
14. Asheron's Call	Turbine/Microsoft
15. Drakan (Order Of The Flame)	Surreal/Psygnosis
16. Natuk	Tom Proudfoot
17. Star Trek (Star Fleet Command)	Interplay
18. Odium/Gorky 17	Metropolis/Monolith
19. Heroes of Might and Magic 3	New World/3DO
20. Driver	Reflections/GT

PC-Data	
1. SimCity 3000	Electronic Arts
2. Baldur's Gate	Interplay
3. Cabella's Big Game Hunter 2	Activision
4. Starcraft: Brood Wars	Havas
5. Half-Life	Havas
6. Monopoly Game	Hasbro
7. Deer Hunter II 3D	GT Interactive
8. Frogger	Hasbro
9. Deer Avenger	Havas
10. Sid Meier's Alpha Centauri	Electronic Arts
11. Microsoft Flight Simulator	Microsoft
12. Myst	Mattel Media
13. Wheel of Fortune	Hasbro
14. Lego Island	Mattel Media
15. Star Wars Episode 1: Phantom Menace	LucasArts
16. Civilization: Call To Power	Activision
17. Hoyle Casino 99	Havas
18. Age of Empires	Microsoft
19. Microsoft Combat Flight Simulator	Microsoft
20. Roller Coaster Tycoon	Hasbro

ДАРА II

БУНТ

(уровень пятый)

ПОТРЕПАННЫЙ ВЕРТОЛЕТ МЕЖДУНАРОДНОЙ АССОЦИАЦИИ НАЕМНИКОВ ОПУСТИЛСЯ НА ПОСАДОЧНУЮ ПЛОЩАДКУ ВОЗЛЕ НЕБОЛЬШОГО ГОРОДКА ДРЕССЕН, ЗАТЕРЯННОГО СРЕДИ ГОР И ДЖУНГЛЕЙ МАЛЕНЬКОГО БАНАНОВОГО КОРОЛЕВСТВА АРУЛЬКО.

КАКОГО ЧЕРТА ЭНРИКО НАНЯЛ ЭТУ ПАРУ? МЫ И САМИ БЫ ОТЛИЧНО УПРАВИЛИСЬ С ЭТОЙ ДЕЙДРАНОЙ.

ГОВОРЯТ, ЭТОТ ПАРЕНЬ ГЕНИЙ ПО КОМПЬЮТЕРАМ, А ЕГО НАПАРНИЦА, ПО СЛУХАМ, ОТЛИЧНЫЙ БОЕЦ. ПРАВДА, Я РАНЬШЕ НЕ ВСТРЕЧАЛ ЕЕ В A.I.M. ПОСМОТРИМ, НА ЧТО ОНИ ГОДЯТСЯ...

ПРОИЗВОДСТВО СТУДИИ "ТЕМА"








НЕ ОБРАЩАЙТЕ ВНИМАНИЯ НА МОЕГО НАПАРНИКА. ЭТО ОН ТАК ШУТИТ.
ОТЛИЧНО. ЗДЕСЬ У НАС МАШИНА. МЫ ДОСТАВИМ ВАС НА БАЗУ.


ЧТО С ТОБОЙ ПРОИСХОДИТ? С ТЕХ ПОР, КАК МЫ ОКАЗАЛИСЬ В ЭТОМ МИРЕ, ТЫ САМ НЕ СВОЙ.
РАДУЙСЯ, ТЫ СНОВА ЧЕЛОВЕК!
ДА... НЕ ЗНАЮ Я... НАВЕРНОЕ УСТАЛ ОТ ПОСТОЯННЫХ ПЕРЕВОПЛОЩЕНИЙ.


ПРОШЛО НЕСКОЛЬКО ДНЕЙ С ТЕХ ПОР, КАК ДАРА И КУЛЕР ПРИБЫЛИ НА БАЗУ НАЕМНИКОВ В АРУЛЬКО...
ПОХОЖЕ НАМЕЧАЕТСЯ ЗАВАРУШКА, КАК ДУМАЕШЬ, "АЙС"?
ЭНРИКО НАНЯЛ КАКОГО-ТО ОЧКАРИКА. ПОЛАГАЮ, ОН РАЗБЕРЕТСЯ С ЭТИМИ ТВАРЯМИ... БЕДНЯГА ТРЕВОР!


...ХУЖЕ ВСЕГО, ЧТО ЭТИ ТВАРИ УБИВАЮТ НИ В ЧЕМ НИ ПОВИННЫХ ЛЮДЕЙ. МЫ НЕ ЗНАЕМ, ОТКУДА ОНИ ВЗЯЛИСЬ, НО ОНИ МЕШАЮТ МОИМ ПЛАНАМ.
И ТЫ СЧИТАЕШЬ, ЧТО ЭТИ МОНСТРЫ - РЕЗУЛЬТАТ ЭКСПЕРИМЕНТОВ, КОТОРЫЕ ПРОВОДЯТСЯ В ЛАБОРАТОРИЯХ ДЕЙДРАНЫ?
ПРИЗНАТЬСЯ Я НЕ ЗНАЮ, ЧТО И ДУМАТЬ... ЭТО НАИБОЛЕЕ ПРАВДОПОДОБНОЕ ОБЪЯСНЕНИЕ
2



Я СУМЕЛ ВСКРЫТЬ ИХ СЕКРЕТНЫЕ ФАЙЛЫ, НО НЕ ОБНАРУЖИЛ НИЧЕГО, ЧТО УКАЗЫВАЛО БЫ НА ПРИЧАСТНОСТЬ ДЕЙДРАНЫ К ПОЯВЛЕНИЮ МОНСТРОВ...



ЕДИНСТВЕННЫЙ ШАНС УЗНАТЬ ОТКУДА ОНИ ЛЕЗУТ, ЗАХВАТИТЬ СТАРЫЕ СХЕМЫ ШАХТ, КОТОРЫЕ ХРАНЯТСЯ В СЕЙФАХ ОФИСА «АРУЛЬКО МАЙНИНГ» В ГОРОДКЕ АЛЬМА...
НО БОЮСЬ, ЭТО БУДЕТ НЕ ПРОСТО!
А ЭТО УЖЕ НАША ЗАБОТА, **КУЛЕР!**



ОТЛИЧНО, **ДАРА!** СКОЛЬКО ВЫ ВОЗЬМЕТЕ ЛЮДЕЙ?
ПАРЫ НАЕМНИКОВ МНЕ ХВАТИТ. СКАЖЕМ, МЛАДШЕГО ДОЛВИЧА И «ФИДЕЛЯ»...



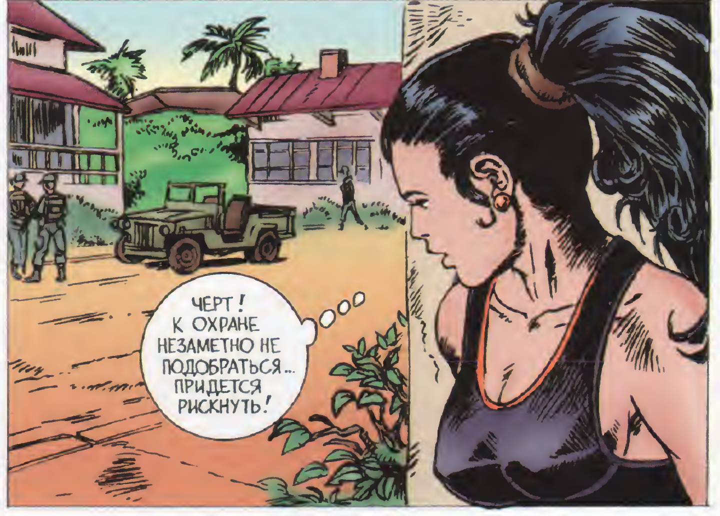
И СВОЕГО НАПАРНИКА Я ВОЗЬМУ ТОЖЕ... А ТО ОН СОВСЕМ ЗАКИСНЕТ ОТ НЕДОСТАТКА АДРЕНАЛИНА...
ДАРА... А МОЖЕТ НЕ СТОИТ ИСКАТЬ ЭТО ЛОГОВО?



УТРО СЛЕДУЮЩЕГО ДНЯ ЗАСТАЛО **ДАРУ** И ЕЕ ГРУППУ ДАЛЕКО ОТ БАЗЫ. ЧАСТЬ ПУТИ ОНИ ПРОДЕЛАЛИ НА ВЕРТОЛЕТЕ И ТЕПЕРЬ С КАЖДЫМ ШАГОМ ПРИБЛИЖАЛИСЬ К АЛЬМЕ...
ПРОБИРАТЬСЯ ЧЕРЕЗ ДЖУНГЛИ БЫЛО ОЧЕНЬ НЕ ПРОСТО...
3


ЧЕРЕЗ ПАРУ ЧАСОВ ОНИ ДОСТИГЛИ АЛЬМЫ И ЗАНЯЛИ ИСХОДНУЮ ПОЗИЦИЮ НА ЕЕ ОКРАИНЕ...
ИГОРЬ, ЗАЙМИ ПОЗИЦИЮ НА КРЫШЕ ЭТОГО ДОМА С ШИРОКИМ СЕКТОРОМ ОБСТРЕЛА, ПРИКРОЕШЬ НАС, ЕСЛИ ЧТО...
ПОНЯЛ, СДЕЛАЮ!
Я ДОЛЖЕН ЕЙ ЭТО СКАЗАТЬ... ПРЯМО И РЕШИТЕЛЬНО! БЕЗ КОЛЕБАНИЙ, НО СУМЕЕТ ЛИ ОНА ПОНЯТЬ МЕНЯ?


КУЛЕР, ДЕРЖИСЬ ПОБЛИЖЕ КО МНЕ, НО СТАРАЙСЯ ОСОБЕННО НЕ ВЫСОВЫВАТЬСЯ!
БОЖЕ, КАК МНЕ ВСЕ ЭТО НАДОЕЛО! КАК Я УСТАЛ...


ЧЕРТ! К ОХРАНЕ НЕЗАМЕТНО НЕ ПОДОБРАТЬСЯ... ПРИДЕТСЯ РИСКНУТЬ!


ТШОПП
ТШОПП


ААК!


DS
ЗА МНОЙ **КУЛЕР**! СКОРЕЕ!..
4




БРАКАГ
БРАКАГ


АААА!!


БОЛВАН! ТЫ РАСКРЫЛ НАС! СЕЙЧАС СЮДА СБЕГУТСЯ ВСЕ ПРИХВОСТНИ ДЕЙДРАНЫ!
НИЧЕГО! МЫ ОЧИСТИМ ЭТОТ СЕКТОР ОТ МУСОРА!


БАНГ!
БАНГ!


КУЛЕР, ЛОЖИСЬ!
А, ЧЕРТ! С КАКОЙ КРЫШИ БЬЕТ ЭТОТ КЕМПЕР?!
5

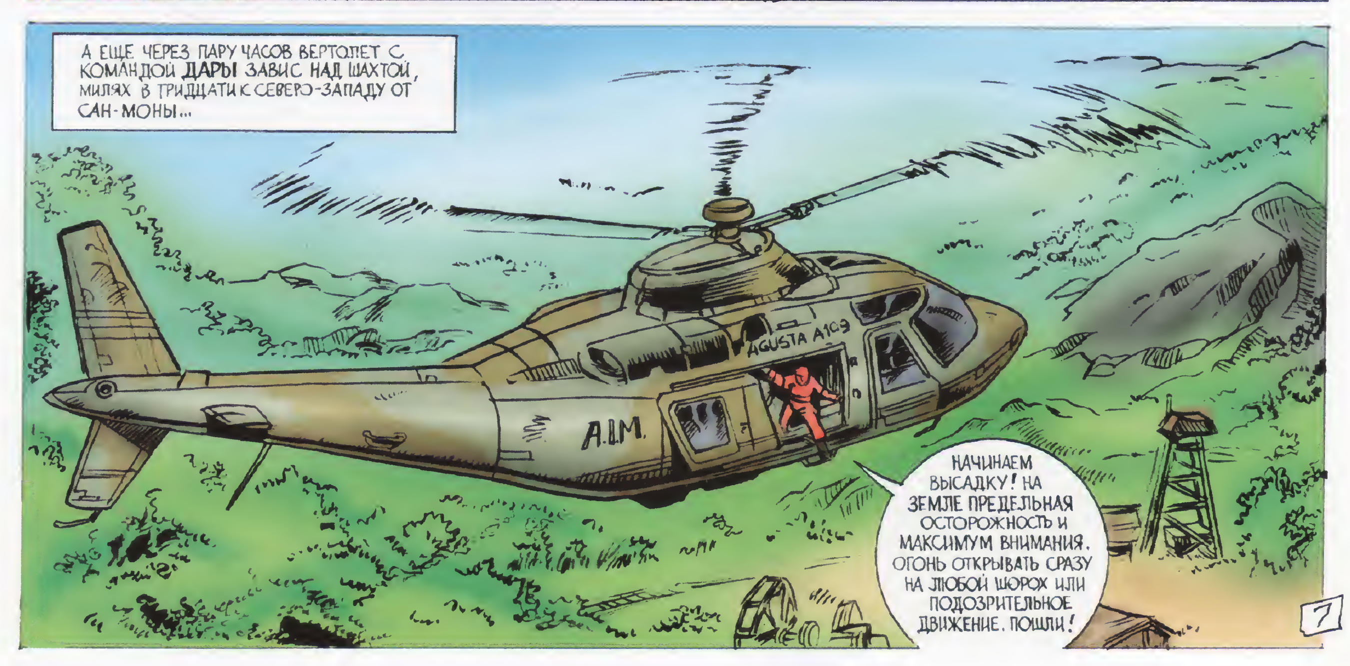


ОТДОХНИ, ПРИДУРОК. ПУТЬ СВОБОДЕН, ДЕВОЧКА. ВПЕРЕД!..
БУДЬ ОСТОРОЖНЕЕ, «ФИДЕЛЬ»! Я ЧУВСТВУЮ, ЧТО ТАМ ЕЩЕ КТО-ТО ЕСТЬ!
У МЕНЯ НАЙДЕТСЯ ЧЕМ ИХ УДИВИТЬ!
El precio
este ejen
ceutra, Me
Canarias
ТРАСК
БРАКАГ!
БРАКА
ВАШУ МАТЬ! ДВОЕ ЗА ПОВАЛЕННЫМ СТОЛОМ У ОКНА! КАКИЕ НЕРВНЫЕ РЕБЯТА!
СЕЙЧАС Я ИХ УСПОКОЮ!
ТЗАНГ
ПТИУВ!
6


ДИМЕДРОЛ ПРИБЫЛ!


БДУМ!
АААА!!!


ПОСЛЕ ТОГО, КАК «ФИДЕЛЬ» ВСКРЫЛ СЕЙФ, ДАРА И КУЛЕР ПРИНЯЛИСЬ ИЗУЧАТЬ СХЕМЫ СТАРЫХ ШАХТ...
ВОТ ЭТОТ ШУРФ В ЗАБРОШЕННОЙ ШАХТЕ, САМЫЙ ГЛУБОКИЙ ВО ВСЕМ АРУЛЬКО. ПОХОЖЕ, ЧТО ЭТИ ТВАРИ ЛЕЗУТ ИМЕННО ОТТУДА...
ОТЛИЧНО! МЫ ОТПРАВЛЯЕМСЯ ТУДА НЕМЕДЛЕННО. ИГОРЬ, СВЯЖИСЬ С БАЗОЙ, ПУСТЬ ВЫСЫЛАЮТ ВЕРТОЛЕТ


А ЕЩЕ ЧЕРЕЗ ПАРУ ЧАСОВ ВЕРТОЛЕТ С КОМАНДОЙ ДАРЫ ЗАВИС НАД ШАХТОЙ, МИЛЯХ В ТРИДЦАТИ К СЕВЕРО-ЗАПАДУ ОТ САН-МОНЫ...
AGUSTA A109
A.I.M.
НАЧИНАЕМ ВЫСАДКУ! НА ЗЕМЛЕ ПРЕДЕЛЬНАЯ ОСТОРОЖНОСТЬ И МАКСИМУМ ВНИМАНИЯ. ОГОНЬ ОТКРЫВАТЬ СРАЗУ НА ЛЮБОЙ ШОРОХ ИЛИ ПОДОЗРИТЕЛЬНОЕ ДВИЖЕНИЕ. ПОШЛИ!
7


ЭЙ! КОМПЬЮТЕРНЫЙ ГЕНИЙ, ПРИСТЕГНИ КАРАБИН КАК СЛЕДУЕТ, ИНАЧЕ КОСТЕЙ НЕ СОБЕРЕШЬ...
ФХУД
ФХУД
TEMA
БЫСТРЕЕ, «МУЧАЧОС»! БЫСТРЕЕ!
ГОТОВЫ? ТОГДА ПОШЛИ!
RULCO
AINING Co
AUREANO
LBARAL
SITo Legal: A-34
ЧТО-ТО ЗДЕСЬ ПОДОЗРИТЕЛЬНО ТИХО.
8


ССШШШ!
ААА!
БЕРЕГИСЬ!

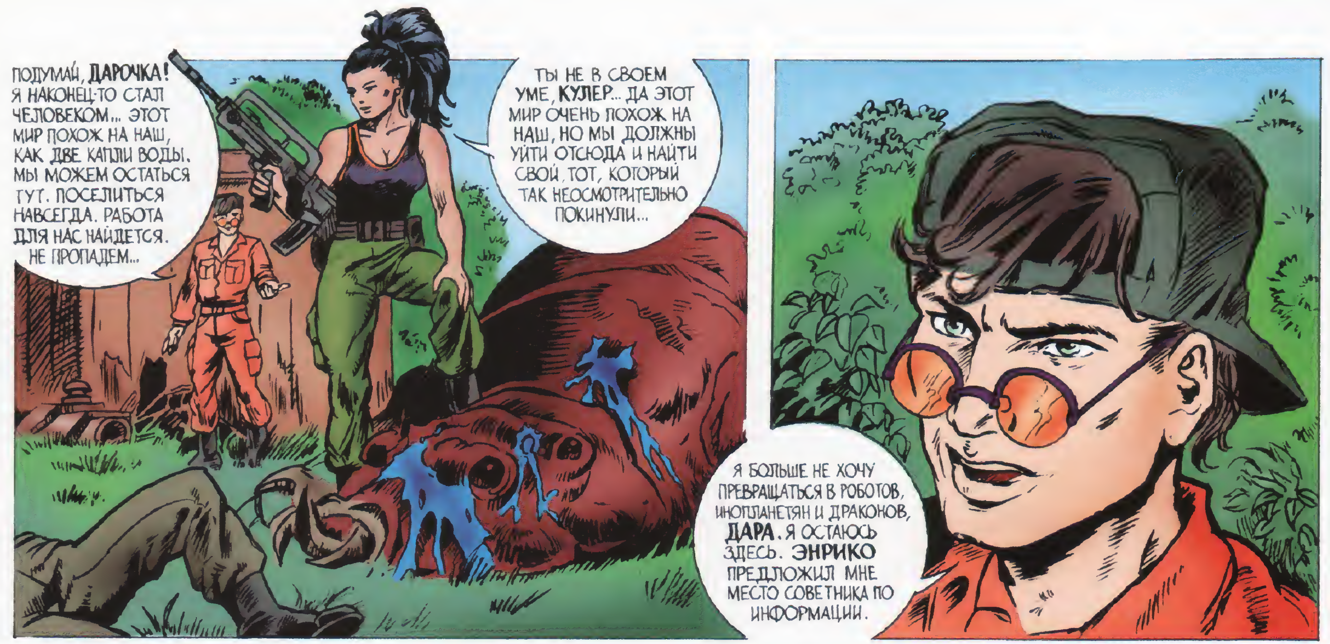

ДААГХ!


ВРАКАГ!
«ФИДЕЛЬ», ОСТОРОЖНО! СЗАДИ!!


ХРЖ


ПРОКЛЯТЫЕ ТВАРИ! Я ВЫЖГУ ВАШЕ ПОГАНОЕ ГНЕЗДО! ДАЙТЕ СРОК! СКОРО Я ДОБЕРУСЬ ДО ВАШЕГО МИРА!
И ТЫ СОБИРАЕШЬСЯ ПЕРЕЙТИ ОТСЮДА В ИХ МИР?! Я ДАЖЕ НЕ ЗНАЮ ОТКУДА ЛЕЗЕТ ТАКАЯ ЖУТЬ! ИЗ «HALF LIFE» ИЛИ ИЗ «DIABLO 2»?!
ЧЛАК


9


ПОДУМАЙ, ДАРОЧКА! Я НАКОНЕЦ-ТО СТАЛ ЧЕЛОВЕКОМ... ЭТОТ МИР ПОХОЖ НА НАШ, КАК ДВЕ КАПЛИ ВОДЫ. МЫ МОЖЕМ ОСТАТЬСЯ ТУТ. ПОСЕЛИТЬСЯ НАВСЕГДА. РАБОТА ДЛЯ НАС НАЙДЕТСЯ. НЕ ПРОПАДЕМ...
ТЫ НЕ В СВОЕМ УМЕ, КУЛЕР... ДА ЭТОТ МИР ОЧЕНЬ ПОХОЖ НА НАШ, НО МЫ ДОЛЖНЫ УЙТИ ОТСЮДА И НАЙТИ СВОЙ, ТОТ, КОТОРЫЙ ТАК НЕОСМОТРИТЕЛЬНО ПОКИНУЛИ...
Я БОЛЬШЕ НЕ ХОЧУ ПРЕВРАЩАТЬСЯ В РОБОТОВ, ИНОПЛАНЕТЯН И ДРАКОНОВ, ДАРА. Я ОСТАЮСЬ ЗДЕСЬ. ЭНРИКО ПРЕДЛОЖИЛ МНЕ МЕСТО СОВЕТНИКА ПО ИНФОРМАЦИИ.


ТЫ ХОРОШО ПОДУМАЛ? ПОРТАЛ МОЖЕТ ЗАКРЫТЬСЯ ЗА МНОЙ, И ТЫ ЗАСТРЯНЕШЬ ЗДЕСЬ НАВСЕГДА!


Я ТАК РЕШИЛ. ПРОЩАЙ, ДАРОЧКА, И НЕ ПОМИНАЙ ЛИХОМ... А ЕЩЕ ЛУЧШЕ, ОСТАВАЙСЯ ЗДЕСЬ СО МНОЙ!

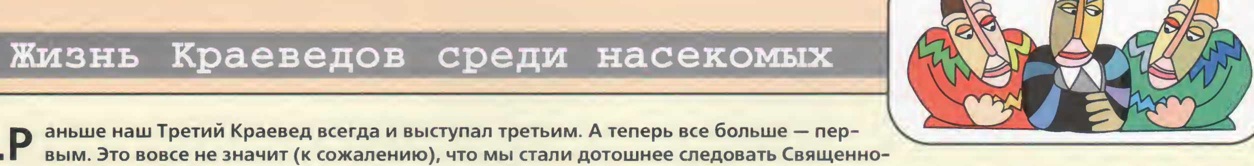

КОНЕЧНО, Я ОСТАНУСЬ С ТОБОЙ, ДУРАЧОК. КУДА Я БЕЗ ТЕБЯ?!


ТУМП


ВЗВАЛИВ НА ПЛЕЧИ БЕСЧУВСТВЕННОЕ ТЕЛО КУЛЕРА, ДАРА НАПРАВИЛАСЬ К ЗИЯЮЩЕМУ ТЕМНОТОЙ ВХОДУ В ШАХТУ. ОНА ПОНИМАЛА ЭТО ЕГО ЖЕЛАНИЕ ОСТАТЬСЯ, НО НЕ МОГЛА ПОСТУПИТЬ ИНАЧЕ...
НАДЕЮСЬ, ТЫ СМОЖЕШЬ ПРОСТИТЬ МЕНЯ, КУЛЕР... КОГДА ОЧНЕШЬСЯ В СВОЕМ НОВОМ ТЕЛЕ...
10

...Приветствую вас, стойкие вы мои! Почему стойкие? Да просто раз уж второй год в «Ящик для Мусора» лезете и все не оставили надежды найти здесь что-нибудь полезное, доброе, вечное — значит, перед вами даже индийские йоги ничто. В смысле невозмутимого упорства.
И поэтому я рад тех из вас, кто этот журнал читает до Нового года, поздравить с очередным наступающим! И заодно предупредить: не надо все-таки праздновать «новый век, новый миллениум»... Из тех же соображений суеверных не надо, из каких день рождения заранее не отмечают. Однако, если сейчас у вас уже январь, и вы уже успели... ну-ну, тогда не расстраивайтесь. Главное, через годик можно будет еще разок все встретить, уже на законных основаниях! Так что вы еще и в выигрыше окажетесь...
А кстати, мне тут подсказывают, что век — веком, а круглая дата — всегда хорошо и добрый повод. Как с юбилеями всякими: просто день рождения Пушкина никто не помнит, а вот день рождения Пушкина плюс два нуля — это уже ого-го! Вроде как чем больше в дате нулей — тем больше радости от нее и счастья всякого. Знаете, а ведь это — мысль. «Чем больше нулей, тем больше счастья». Дело даже не в датах. Вот, например, сейчас из политиков в кого ни плюнь — непременно в трехзначный Ай-Кью попадешь. А во времена застоя нами наоборот (как сейчас в любом учебнике истории прописано) правили одни нули. Я думаю, этот пример ясно доказывает тезис о прямой пропорциональности народного счастья — числу нулей.
И в этом смысле «Ящик для Мусора» — место незаменимое. Ну только посчитайте: Три ведущих его матерых Краеведа, да возглавляющий их Александр Казаков, да непременно один-два молодых и рьяных Краеведа-стажера — вот вам уже от пяти до шести абсолютных нулей на пустом месте! Так что полное и безоблачное счастье в нашем «Ящике» тебе, дорогой дружок, попросту обеспечено... Как минимум, в 1,5 раза больше кайфа, чем от встречи года с тремя нулями на хвосте...

ЭНТОМОЛОГИЧЕСКАЯ ЭСХАТОЛОГИЯ



Жизнь Краеведов среди насекомых

...Раньше наш Третий Краевед всегда и выступал третьим. А теперь все больше — первым. Это вовсе не значит (к сожалению), что мы стали дотошнее следовать Священному Писанию («Последние станут первыми», etc). Просто у Третьего Краеведа сильнее всего развит ассоциативно-философский узел мышления (тот самый, что географически расположен между мозжечком и левым коленным суставом). И раньше мы чего-нибудь ляпнем — а он все резюмирует и обобщает под конец. А теперь времена настали суровые, тревожные, да и у Третьего нашего кроме того узла никаких более высших нервных функций не осталось. Так что ныне все наоборот: он, в состоянии интуитивно-ассоциативного бреда, что-то такое аллегорическое ляпнет — а мы уж разбираемся, каков был смысл того пророчества...
Вот и сейчас. Травили в нашем «Ящике» тараканов. Как в песне — «гони тараканов... трам-пам-пам-пам-парам...».Оно и понятно, ящик-то для мусора, тут без регулярной профилактики никак не обойтись... Только Третий наш, медиум недоделанный, вдруг лег на спину и зажужжал. Долго мы не могли жужжания его понять, так на спине и оставили. А на следующий день... Впрочем, он сам вам расскажет.

САГА О ДИХЛОФОСЕ

Я не люблю пещеры. Мой брат как-то заблудился в пещере, и его съели жуки. (Из к/ф «Ниндзя на серфинге»)

Вот о чем я люблю распространяться, так это об интересующей меня теме. А жуки меня с детства интересуют. Я их страшное дело как боюсь. И когда все вокруг заговорили вдруг о тараканах (как частном случае жуков), я немедленно начал распространяться.
И вширь и вглубь.
Люди — странные существа. Гордые и надменные, как греческие статуи. И жуков в расчет не принимают. А это страшная ошибка, очень страшная. Жуки, а вовсе не люди, настоящие хозяева этой планеты. На каждого живого человека приходится более трех тысяч живых жуков, как вам такое соотношение?
Мрачное соотношение, даже скорее предупреждение какое-то.
А так оно и есть, жуки просто упустили момент, и человек успел

придумать дихлофос. Вы думаете, жуки с этим смирились? Ничего подобного. Они просто затаились на время. Они там, в траве, собрали свою жучиную тусовку и начали тихо ковать оружие будущей победы.

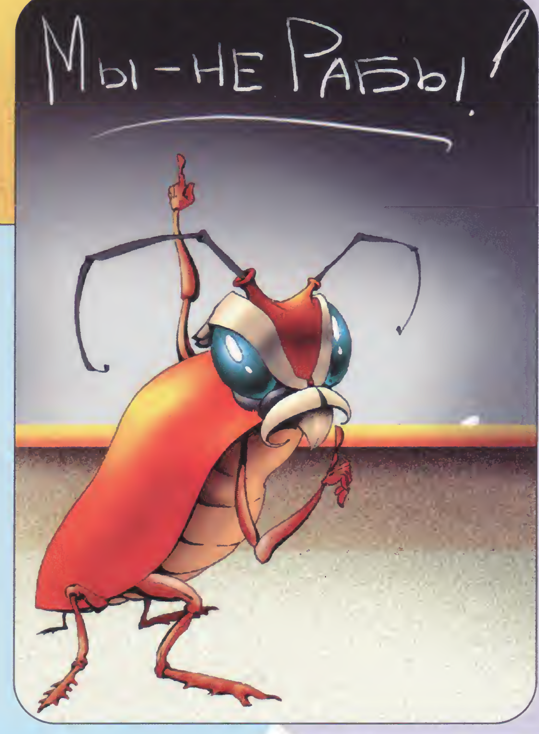
Жуки коварны. А люди этого не понимают и радуются жизни, хлопая по ним своими мухобойками. У жуков коллективное сознание, и они запросто могут подчинить себе человеческий разум. Нужны доказательства? Запросто!

Кто придумал атомную бомбу? Человек. А кто останется жить на этой планете, если она сработает? Жуки. Вам это никогда не казалось странным? Включайте логику! Этого мало? Тогда подойдите к любому компьютеру и прислушайтесь к нему внимательно. Там внутри полно жуков. Некоторые эстеты называют их по-иностранному багами, а по мне жуки как жуки. Шуршат, жужжат, греются в теплых недрах. Они живут в компьютерных коробках, где положено жить одним гремлинам. Значит, с гремлинами они уже договорились! Не пора ли забить тревогу? Ведь когда-нибудь они выйдут! Или прямо оттуда запустят ту самую бомбу...

О человек, о косность! Я прошелся как-то по редакции, когда никого не было, и проверил свои подозрения. Ну да, все верно, залил дихлофос в главные компьютерные дырки. Сначало искрило, а потом настала восхитительная тишина. Так что вы думаете? Меня кто-нибудь похвалил? Ничего подобного!

Читатель, к тебе обращаюсь, будь бдителен! На наших редакторов уже нет никакой надежды, они все под влиянием! Я это пишу, забившись поглубже, и мне не хватает света из-за проклятых солнцезащитных (жукозащитных!) очков. Я бы оделся, как ниндзя, но, по-моему, это излишество, все равно меня никто толком не замечает, так они помешаны на своих жуках. И потом, с ниндзями у меня связаны не очень хорошие ассоциации, я там в эпиграфе написал. Все смеялись, один я плакал. Мне темно и страшно. Как-никак, я первый забил тревогу, а первых всегда сжигают на кострах.

На тот случай, если со мной случится непоправимое, знайте, я всегда любил жизнь. Свою, конечно. И если меня найдут в сугробе с многочисленными следами маленьких острых жвал, жал и когтей, знайте, это не самоубийство, как бы вас ни уверяли в обратном! Если ты человек, пойди в хозяйственный и купи дихлофос! А то поздно будет! А то можно и не проснуться как-нибудь поутру, или проснуться в мире, вовсе отличном от того, чему нас учили в начальной школе. И тогда уже жуки будут писать своим жучиным мелом на своих жучиных досках: «Мы не рабы. Рабы не мы».

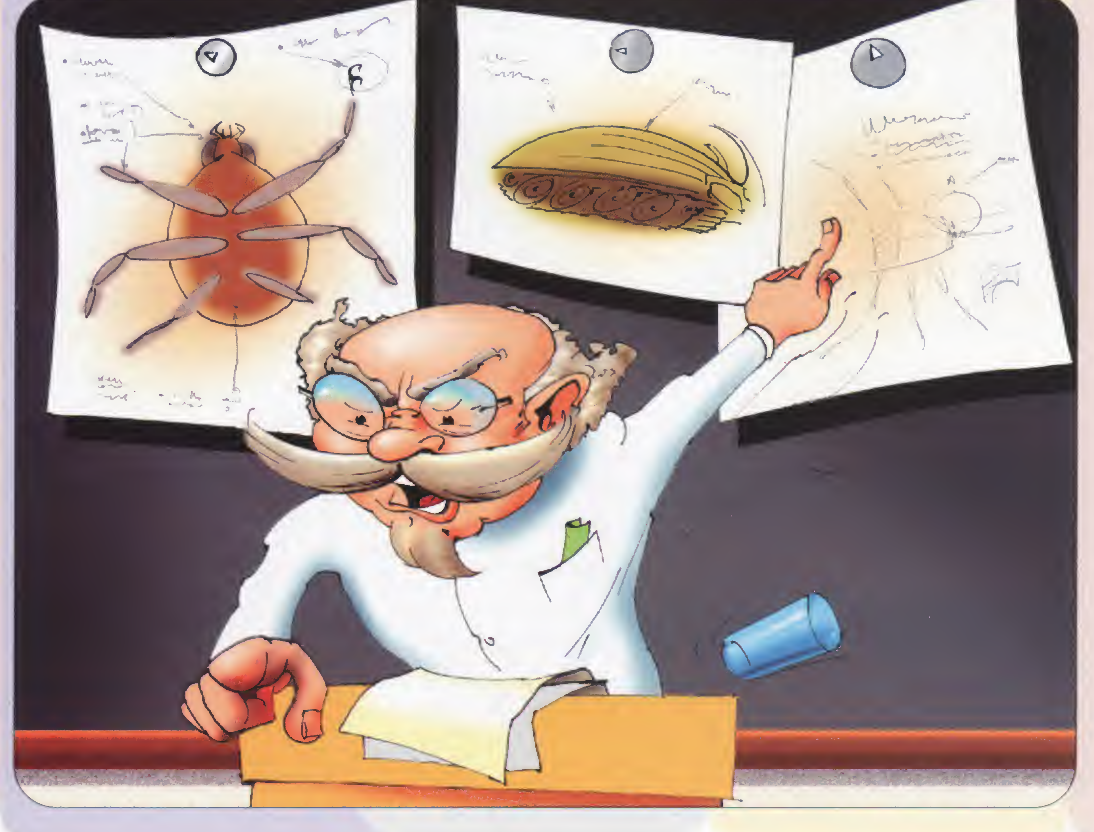


...То есть Третьего-то мы связали. Но сами задумались. И впрямь — а вам-то никогда не казалось, что между компьютером и насекомыми, между играми и багами существует некоторая таинственная связь? Одним словом, из бреда возгорелось пламя, и по пророческому сигналу нашего Третьего мы назначили на ближайший четверг в Доме Краеведов научно-практическую конференцию по теме «Игровая энтомология и ее влияние на жизнь всех насекомых мирового сообщества».
Первый Краевед сам выступать отказался. Он теперь у нас начальник большой, и даже тексты конференций никогда не читает, только гранки. Но зато он нашел выдающегося импортного профессора с русской фамилией и русской пропиской, который согласился придать нашей конференции необходимый антураж международности (а для успеха конференции больше ничего и не надо, это вам любой PR-менеджер скажет...)

Игры и насекомые

Конспект лекции международного профессора

Тема нашей сегодняшней лекции — игры и насекомые.
Насекомое есть продукт эволюции в тысячу раз более древний, чем сам человек. Задолго до того, как первый динозавр вылупился из яйца, насекомые завоевали нашу планету и хозяйничают на ней по сей день. Для сомневающихся: на сегодняшний день зарегистрировано около десяти миллионов видов этих вездесущих созданий. Согласитесь, одинокий homo sapiens слишком много о себе воображает. Очевидно, что борьба человечества с вредными насекомыми обречена на провал. Разработка и производство средств для уничтожения тараканов давно превратилась в целую отрасль, однако они продолжают хозяйничать в жилище человека.
За время существования этих истинных хозяев Земли появились и ушли в небытие целые ветви эволюционного дерева. Возможно, не все из них хорошо относились к насекомым. Где они теперь, товарищи? Превратились в каменный уголь! Помогите, пожалуйста, мадам в предпоследнем ряду, кажется, ей плохо...
...После небольшого вынужденного перерыва предлагаю собравшимся обратиться к устройству зрения насекомых. Глаз насекомого состоит из сотен тысяч простых глазков, каждый из которых может воспринимать только одну точку окружающего пространства. Картина происходящего складывается, как мозаика, состоящая из множества простых элементов. А что есть эти элементы, товарищи? Эти элементы, в нашем понимании, есть пиксели.
Здесь мы с вами подходим к сути моего выступления. Я утверждаю, что окружающая действительность, воспринимаемая посредством цветных пикселей, есть Игра.



Таким образом все, чем занимается насекомое на протяжении своей короткой, но нелегкой жизни, является игрой в Игру.
Мне придется за свои слова ответить, как говорят в определенных околонаучных кругах. Группа молодых талантливых ученых под моим руководством приложила титанические усилия для обоснования изложенной точки зрения. Вот краткое изложение сделанных нами выводов.
Жизнь каждого насекомого подчинена строго определенному жанру игры. В отличие от человека, который может выбирать игру самостоятельно, путем введения в свой компьютер соответствующего носителя информации, насекомое ограничено рамками своего, так сказать, природного пристрастия. Впрочем, есть и исключения, но об этом позже.
Возьмем муравья. Социум муравейника представлен тремя классами существ. Королева, солдаты, рабочие. Задача королевы — как можно больше съесть, чтобы принести как можно больше яиц. То есть обеспечить муравейник максимумом рабочей силы и военных юнитов. Солдаты ничего делать не умеют, только убивать. Рабочие, напротив, очень многофункциональны, почти как крестьяне в Age of Empires. В их задачи входит забота о королеве, добыча еды, разведение грибка на нижних ярусах муравейника, выпас и дойка тли и многое другое. Но военная сторона жизни муравейника тоже очень важна. Постоянное расширение границ охотничьих угодий и пастбищ — непременное условие развития. Известно также, что есть муравьиные сообщества, живущие за счет рабовладения. В смысле, принуждения к работе плененных в ходе военных операций муравьев.



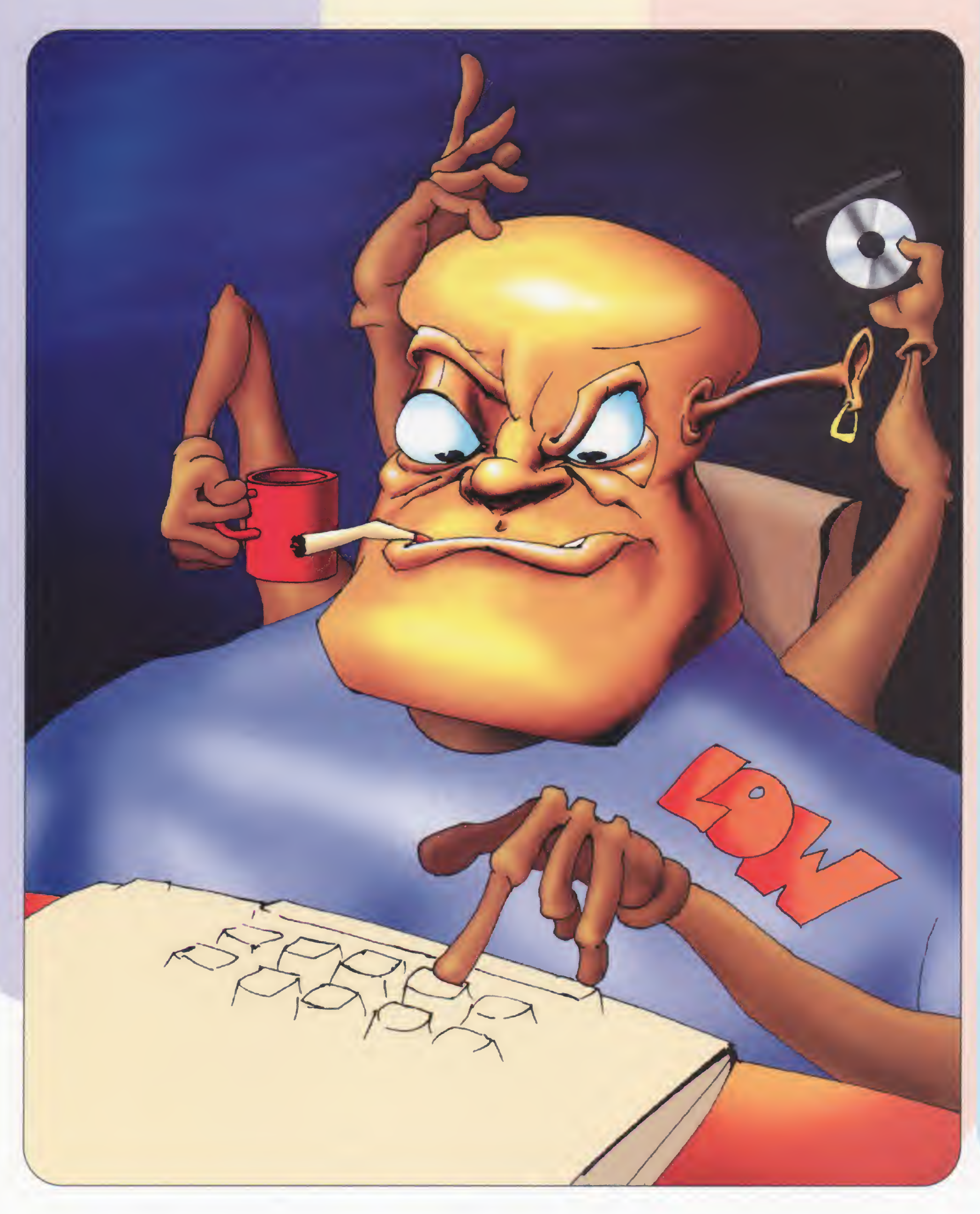
На этом примере мы можем видеть, что муравьи по жизни жестко ограничены рамками своего жанра, а именно — стратегии в реальном времени! В зале есть разработчики? Просьба не беспокоиться. Авторское право на муравьиный мегахит уже оформлено. Ведутся переговоры.
К слову сказать, муравьи не монополисты в этом жанре. Наверняка многие из вас вспомнили о пчелах. Они тоже живут сообществом, но военный аспект у них практически отсутствует. Мы взяли на себя смелость отнести их игровую жизнь к жанру экономической стратегии с элементами воздушного симулятора.
Теперь — несколько слов о насекомых, живущих индивидуально. Девушка! Да, вы! Назовите какое-нибудь насекомое... Бабочка?.. Это которая крылышками Бяк-Бяк-Бяк-Бяк, а за ней воробушек с рокетлаунчером? Слышали. Бабочка, это потом. Пусть сейчас будет стрекоза. Насекомое, живущее индивидуально, имеющее определенную территорию для охоты и защищающее ее от посягательства извне... Представьте себе, полуденное солнце играет бликами на безмятежной глади лесного озера. Жирная муха решается пересечь водоем и летит над поверхностью воды, опасливо озираясь по сторонам. Противоположный берег уже близко, но вдруг... Короткая зеленая молния сверкнула на солнце, и вот уже откушенная голова несчастной жертвы покачивается на волнах, а над ней гордо реет крылатый корсар, сжимая в лапах еще бьющееся в конвульсиях тельце. Стрекоза всегда была здесь, она просто маскировала блеск своих крыльев блеском воды.
Предложив вам этот этюд, я хотел, чтобы вы представили, в каком полном насилия мире приходится жить и работать стрекозе. Как известно, каждая стрекоза работает на своей, строго определенной территории, соседние участки занимают другие стрекозы. Территориальные споры решаются путем воздушного поединка, а учитывая отличные летные и боевые качества сторон, это действие превращается в настоящую симфонию высшего пилотажа. Никаких самонаводящихся ракет и пулеметов, только челюсти и крылья.
Многие из присутствующих, наверное, уже догадались, к какому жанру мы отнесли жизнь стрекозы. Да, речь идет о жанре воздушного симулятора в чистом виде. Интересная деталь — стрекоза видит вокруг себя на 360 градусов, исключая участок, который загораживает собственное тело. Попробуйте представить такой симулятор! Никаких виртуальных очков не хватит.
Под конец мне хотелось бы сказать несколько слов об общем качестве, присущем насекомым. О перевоплощении. Дело в том, что насекомые в течение своей жизни претерпевают значительные внешние изменения. Например, бабочка появляется на свет из куколки, каковая в свою очередь является продуктом жизнедеятельности гусеницы. Наша группа легко трактует эти события с точки зрения вышеизложенной теории. Гусеница, чтобы превратиться в куколку, должна накопить необходимое количество энергии (очков, хит-пойнтов). Далее наступает фаза окукливания. Из куколки вылупляется бабочка, которая, кстати, функционирует в другом жанре. Здесь мы имеем переход на следующий уровень в чистом виде. Накопление очков в форме гусеницы, загрузка нового уровня в форме куколки и, наконец, бабочка, осваивающая третье измерение... то есть, собственно, 3D-бабочка...

...Вот на этом бы нам и остановиться. Замечательный доклад... Весь Дом Краеведов тащился, еще бы — научные тонкости... все приглашенные понимают, что приобщились к тайнам бытия, а более не понимают ничего, и поэтому конференцию уже можно считать окупившейся... Но тут в зал со статуями (гипсовые жужелицы в рост человека, работа Корбюзье и Церетели) ввалились Второй Краевед и Александр Казаков. Второй Краевед возбужденно помахал в воздухе пачкой фотографий и кричал «Сенсация! Сенсация!» Он — спец по изысканию сенсаций на ровном месте, так что не предоставить ему слова было просто неприлично. А Казаков... ладно, о грустном — после..

СКОЛЬКО РУК ПОЛОЖЕНО РАЗРАБОТЧИКУ?

Инсектоидная интермедия

Как вы думаете, кто делает компьютерные игры? Программисты? Дизайнеры-художники? Писатели-сценаристы? Нет, нет-нет и нет-нет. Вы можете себе представить программиста, делающего игру? Мрачного такого мужика с длинными волосами и огромной проплешиной, злого от постоянного недосыпа, неспособного изъясняться человеческим языком (одно си-плюс-плюс на уме), но при этом пишущего игрушку? А художника-дизайнера, компьютер глубоко презирающего как порождение слабых духом, и все пытающегося творить левой ногой? А писателя-сценариста, которому главное — вовремя принять для вящей работы фантазии, рассматривающего ЭВМ только как продвинутый вариант пишущей машинки? Не можете? То-то же.



А вот задумывались ли вы, например, почему никто никогда в глаза не видел Эла Лоу и Питера Мулине? Вот вы скажете, что фотографии видели. Ха, скажу я. Я много каких фотографий видел. Настолько много, что привык им не доверять. Вот откуда вы знаете, что тот добродушный толстяк на фотке — Эл Лоу? Я-то вот теперь точно знаю, что это не он. Но вам задуматься советую. Потому что тут мы имеем честь столкнуться с большой вселенской конспирацией в действии.

А знаете, почему настоящую фотографию Эла Лоу вам никогда не покажут? Потому что у него восемь рук, длинные антенны на голове и большие черные глаза. Фасетчатые. И спина в наколках... то есть в нарубках... В общем, членистая спина. И вообще он серого цвета и весь в мелкой шерсти. 18-го числа каждого месяца он на два с половиной часа погружается в транс, из которого его в строго назначенное время выводит специальным шнурком с кеглей ассистент. Но это-то не важно. Важно то, что все компьютерные игры делаются гигантскими насекомыми. Вернее, почти все — исключение составляют 3D-шутеры, которые делают шишки (см. прошлый номер MG).

Но бояться тут нечего. Это хорошие ребята. Они, правда, захватили власть на планете, но сие не важно. Мало кто не захватывал уже власть на этой планете, вы хоть голливудские хроники посмотрите. А вот у них, у насекомых — добрая душа. У них замечательный характер. Они такие душечки. Захватив власть на планете, они, например, принялись землянам игрушки делать, чтоб тем было хорошо-хорошо, а могли ж просто зарезать.

А восемь рук — это же так удобно. Вот если бы у меня, например, их было всего две, разве успел бы я все это написать за 32 секунды?..

...Тут Второй Краевед начал руки ломать и рукава жевать, чтобы показать, что их в сумме якобы больше двух пар. Результаты вскрытия нам еще не сообщали... И все было бы еще ничего, ибо гости конференции из жужжания Второго ровно ничего не поняли; но тут на трибуну выполз Александр Казаков. Сначала он горестно разглядывал аудиторию и утробно-сокрушенно урчал: «Пи-ар-манагеры... тараканы... в томате... клавиатурные клоуны... секретарши... бюст как символ интеллектронной революции... блондинка о трех килобюстах оперативной памяти... силикон в собственном соку...», и это было даже неплохо, но потом он, к сожалению, заговорил членораздельно...

МУРАВЬИНЫЙ РАЕК (стенограмма)

Тут станция американская на Марс села. И пропала с концами. Они бегают по своему НАСА, дозваниваются, ищут — ха! Знаете, дело в чем? А у нее на Марсе теперь гнездо. Ей там хорошо. Она там будет плодиться и размножаться, как доктор прописал...
(находящийся в зале доктор наук gonoris causa заметно нервничает).
Предыдущий оратор говорил, что жуки захватили власть над Землей и теперь нам игрушки делают. Так он оптимист, ваш оратор. Вы знаете, что такое вообще компьютер? Правильно. Много-много соединений, но все — заранее предписанные и навеки предопределенные. А над всем этим двр... давлатов... да реет... *(откашливается)* дов-ле-ет программа. А что такое программа? Правильно. Жестко заданный алгоритм последствий, следующих из каждой строго заданной же причины. Видишь X — делай Y, так и до... *(задумывается)* дойдешь. Легко заметить, что на Земле три типа живых существ тоже полностью отвечают этакому определению. Это PR-менеджеры, секретарши и насекомые. О первых двух мы говорить не будем,но вот насекомые-то явно древнее компьютера! И были такими, когда еще даже самого первого компьютера не было, а Винер, Тьюринг и Гейтс находились еще глубоко в... ну... *(ищет слова)* в потенциальных недрах первой кистеперой рыбы...
(гордо озирается, но это ему не Гарвард... доктор gonoris causa что-то возбужденно говорит по мобильнику).
Вывод только один. Какие там игры! Сама идея компьютера — порождение древней институ... инвекти... *(напрягается)* инстинктивной программы насекомых. Ихнего генетического кода. Это их секретное оружие.

Не верите? Тогда еще раз прислушайтесь к своей машине. Задумайтесь над ее якобы «глюками». Оцените ее якобы «баги» (и ведь какое слово — «баги»! Чей-то светлый ум явно ощущал, что дело нечисто).
Да! Насекомые нового поколения, которых мы наивно называем «компьютерами», — неорганические. Но многие светлые умы предсказывали возможность кремниевой жизни. Вот она и пришла, эта жизнь. Миллионы людей радостно и весело создают и распространяют по всему миру миллиарды силиконовых муравьев... Конечно, в муравейнике тоже можно жить и даже гужеваться. Вот, есть в муравейниках одна белесая тварь... (смотрит в зал и быстро поправляется) пардон—мадам, я хотел сказать существо, так она выделяет особый ***секрет***... и есть один жук... у него даже научное имя русское, то ли «ванька-встанька», то ли «кто-то-неваляшка»... короче, он муравьев нежно ощупывает... В общем, муравьи от этих ощупываний и ***секретов*** тащутся и все им позволяют... нет, раз ***секрет*** — наверное, это все-таки секрета... *(откашливается еще раз)* ну ладно. Естественно, наши компьютеры-муравьи... наши, я бы сказал, насекомпьютеры... тоже жить не могут (пока) без наших ощупываний клавиатуры и тоже тащутся от наших новых пакетов ПО... Вопрос в том — хотим ли мы все перейти на состояние этого... этой... в общем, перейти?
(расталкивая толпу, к докладчику движутся два явных homo sapiens'a в белых халатах).
Причем скоро, может быть, и это уйдет в прошлое. Я, кажется, начал со станции? Ммммм *(опять задумался; видимо забыл, чем собирался кончить).* Ах, да! Американцы шлют и шлют станции на Марс, а те все теряются



и теряются. Почему? Люди не знают... Даже те, кто их делал, не знают... Но это уже особые насекомпьютеры! Они способны размножаться! Это так специально подстроено — пусть глупые люди зашлют на Марс побольше насекомпьютеров, а те сползутся в муравьиную кучку... И вот начало положено. Они уже там сползаются... Им там тепло и сухо, на то они силиконовые... И скоро возникнет раса силиконовых

муравьев, отродясь не ведавших человеческой ласки... И они как поползут! Сюда! И тогда вас не спасут умелые пальцы, дорогие мои...
(люди в белых халатах достигают цели).

Вот так и закончилась наша конференция. Нельзя сказать, что скучно; но гости почему-то остались недовольны. Так что раньше, чем через месяц, новых слетов в Доме Краеведов не ждите.

...И только две вещи не дают нам покоя. Первая: то есть мы все понимаем, но причем здесь все-таки секретарши и PR-менеджеры? Боюсь, нам уже никогда этого не узнать. Александра Казакова очень быстро вылечили. Теперь он носит в кармане специальную спринцовку с сиропом и восторженно угощает каждого таракана, каждого пи-ар-менеджера и особенно каждую секретаршу, которых встретит у кого-нибудь в гостях. А вторая: ну почему же наш прозорливый, но глупый Третий Краевед начал травить багов дихлофосом? Глупыш, они же силиконовые... Азотной кислотой их надо! Кислотой!! Кислото-о-о!!!..
(Вжжжжззз-бшрррш-жжз... – *примечание окончательного редактора.*) MG

НАГРАДИ САМ СЕБЯ ИГРОЙ...

Victor Krueger (vindikator@mail.ru)

Преамбула от редакции.

Нас тут частенько спрашивают, хитро прищурившись: «Нет, ведь правда, что всю рубрику «Игры в моей жизни» вы сами из пальца выписываете? И только притворяетесь, что это настоящие читатели вам типа исповедуются? Ведь правда?» Отвечаем: нет, неправда! Иногда, действительно, сами. А что же поделать, если у настоящих-то читателей письма... того... впрочем, зачем истинному геймеру уметь писать больше, чем надо для мессаги в мультиплейре... Но иногда мы сами — устаем. И тогда у любого геймера появляется шанс прорваться на данную страничку. А уж что вам больше нравится (настоящие письма настоящих читателей или наши подделки) сами теперь и решайте...



Я не фанат компьютерных игр. Я просто люблю играть.
Сначала немножко о себе. Мне повезло, в этом году я заканчиваю школу, у меня замечательные родители, я живу в Москве, и у меня есть компьютер.
Комп появился у меня года три назад, и тогда я на него запал. Ну вы знаете, новая вещь, картинки... Я играл целые дни напролет, да и ночами сидел, потом красные глаза, кофе литрами, благо здоровье есть. А потом новизна прошла, и я задумался.
Большинство взрослых странные... они всерьез полагают, что думать можно только им, а нам то ли ни к чему, то ли просто не умеем.
А мы умеем и думаем — конечно, если нам дают шанс. Повторюсь, с родителями мне повезло, они никогда не пытались спланировать мою жизнь за меня и не лезли со своими наставлениями (ты должен то, ты должен это), как лезут предки к многим моим друзьям. Оные друзья вечно что-то должны другим, тем, кто лучше знает, и поэтому, по-моему, ничего и не делают. А зачем? Сколько может продержаться в человеке личность, если ему постоянно утверждают, что он ничего не понимает и просто должен делать то, что ему говорят?
Собственно, это об играх. Я люблю играть в хорошие игры, а на них тратится много времени. Это все знают, но не каждый этим временем распоряжается правильно. Я не хочу быть бедным, не хочу быть политиком, бандитом или побирушкой... Вдобавок и пою я плохо; поэтому я учусь и собираюсь учиться дальше, получить хорошую специальность и жить нормальной человеческой жизнью.
Уважать прежде всего себя.
А игры это награда. Стимул. Если я хочу играть, а я хочу, мне просто нужно сделать все, что нужно сделать, сделать правильно и получить это самое.
Ага, включить комп и поиграть в полный рост. Вы думаете, этого мало? Ничего подобного. Можно и не играть, кстати, а закатиться к кому-нибудь на день рождения или просто куда-нибудь, хорошо провести время. Или все-таки пройти еще пару уровней. Пока на это хватает времени. А времени хватает тогда, когда этого хочется.
Игры — часть моей жизни, и я люблю эту часть.



Постамбула от редакции.

Вот такое вот письмо. Короче, проснулся поутру — не кидайся за компьютер! Сперва планету в порядок приведи, баобабы покорчуй, розу свою полей, хорошую специальность получи — а затем уж играй! И не надо, не надо говорить, что это мы тоже сами придумали и в жизни таких по жизни правильных геймеров не бывает. Это, наверное, не вы говорите, а подспудная зависть... А реальность — она богаче всякого воображения... MG



Новое имя от мирового лидера в производстве мониторов компании SAMSUNG, выделяющей на проведение научно-исследовательских работ свыше 7 миллиардов долларов в год.

Линия мониторов SAMTRON с размером экрана 14", 15", 17" расчитанная на покупателя, не требующего всех сложных функций и возможностей настроек присущих высшим моделям мониторов, но требующих высокого качества и сервисной поддержки, а так же ценящего свое здоровье и удобство во время работы и отдыха.

Гарантия на мониторы с диагональю 14" - 2 года, 15" и 17" - 3 года, обеспечивается самой обширной сетью сервисных центров. Не смотря на кажущуюся простоту нельзя недооценивать его "простых" ноу-хау, например в мониторах SAMTRON используется технология ImagePower, делающая изображение четким и высококонтрастным. Отобразите на его экране вашу работу и убедитесь, что наше краткое описание не смогло полностью представить все его превосходства.





	SAMTRON 55E	SAMTRON 55B
ЭЛТ	15", FST	15", FST
ВЕЛИЧИНА ЗЕРНА	0,28 мм	0,28 мм
ПОКРЫТИЕ ЭКРАНА	ESF	МНОГОСЛОЙНОЕ
ЧАСТОТА ПО ВЕРТИКАЛИ	50~120 Гц	50~160 Гц
ЧАСТОТА ПО ГОРИЗОНТАЛИ	30~61 кГц	30~70 кГц
РАЗРЕШЕНИЕ (МАКС.)	1024X768/75 Гц	1280X1024/60 Гц
МЕНЮ НА ЭКРАНЕ	-	НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ
ГАРАНТИЯ	3 ГОДА	3 ГОД

Предлагаем на Ваш выбор серии компьютеров:

Серия Bolero — выбор профессионалов!

Серия высокопроизводительных компьютеров для решения сложных задач: проектирования, дизайна и инженерных расчетов. Идеально подходит для обработки мощных потоков мультимедиа — игры, анимация и Internet.

Серия Maestro — мечта «геймера»

Эти модели содержат в себе все новинки домашнего мультимедиа, а поддержка 3Dfx позволит ощутить Вам все прелести современных игр и обучающих программ. Приобретение такого компьютера доставит радость всем членам Вашей семьи и вызовет зависть у Ваших соседей!

Серия Solo — все для дома

В сочетании с процессором Celeron® корпорации Intel®, графический адаптер на базе чипа Intel740™ обеспечивает непревзойденное качество отображения 3-х мерной графики, а также — полноэкранного видео.

Серия Jazz — «антикризисный набор»

Данные модели позволят Вам решать массу бытовых задач, бухгалтерия, обучающие программы и подобные. Идеальное сочетание цены и возможностей — это разумная экономия Ваших средств!

Санкт-Петербург., 2-ая Красноармейская, д.3
телефоны: 316-6528, 325-8202, 316-4957
Время работы: 10:00 до 20:00 без обеда,
Выходной — Воскресенье
http://www.ladoga.net